

Nº 36
3,50 €
Marzo 2003
NORMA Editorial
La revista de los jóvenes artistas
¡Dibus!
ESCANEO REALIZADO POR @FAFNIR98
EXPLOSIÓN DE NOVEDADES EN TELEVISIÓN
SPEEDY GONZALES
EL PERSONAJE DEL MES
Harry Potter MANÍA
NUEVA SECCIÓN
9 771576 222004
36


CANAL SATELITE DIGITAL

ONO

auna
Euskaltel

R
teléfono_internet_televisión

RETECAL
retena

retena
tenaria


TeleCable

# ¡Dibus!

**<36**


**¡DIBUS! Nº36**
**Marzo 2003**

**Directora:** Mary Molina.

**Consejo de redacción:** Manu Ansemil, Mary Molina, Cristina Puigpinós, Carles M. Miralles, Óscar Valiente.

**Jefe de maquetación:** Manu Ansemil.

**Maquetación:** Joan Moreno, Eva Álvarez y Miki Ramos.

**Colaboradores:** Nintendo Acción, Álex López, Darío Adanti, Eulàlia Doiz, Alex Fito, Estudio Fénix, Sam G.C., Martín Garcés, David Ramírez, JuanJo Sarto, Daniel Torres, A & J Torres, Tomás Pardo, Athos y EnriqueCarlos, Paco Galindo, Francis Portela, Estudio Caníbal, Abraham Tramplán, Manu Ansemil, Paco Cavero, Cristian Gómez, Núria Teuler y Mª Luisa Molina.

**Edita:** NORMA Editorial, S.A.

**Presidente:** Rafael Martínez.

**Director general:** Óscar Valiente.

**Director financiero:** Vicente Campos.

**Adjunto a la dirección:** Pepe Martínez.

**Editores:** Carles M. Miralles y Abel Ubach.

**Redacción:** Cristina Doncel y Mary Molina.

**Marketing:** Cristina Puigpinós.

**Derechos internacionales:** Jane Pilgrem.

**Representación de autores:** Jesusa Iglesias.

**Jefe de producción:** María Martí.

**Coordinación de producción:** Flor Castellanos.

**Preimpresión:** Héctor Tomás.

**Diseño Gráfico:** Vanessa M. Bayó, Manu Ansemil, Verónica Pérez, Joan Moreno, Jordi Carlos, Miki Ramos y Eva Álvarez.

**Internet:** Albert Bacuca.

**Contabilidad:** Rosa García y Raúl Coll.

**Departamento comercial:** Mar Rodríguez, Mireia Tomás y Rafel Pons.

**Departamento de Exportación:** Rebeca Martínez.

**Distribución:** Xavi Domènech y Sergio Gómez.

**Prensa:** Josefina Blaya.

**Ayudante de prensa:** Pamela Santacroce.



**Redacción**
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@normaeditorial.com

**Marketing y Publicidad**
Cristina Puigpinós
Tel.: 93 303 68 36. Fax: 93 303 68 31
marketing@normaeditorial.com
c/Fluvià, 89. 08019 - Barcelona



**Imprime**
Litografía ROSÉS

**Distribuye**
MODE SERVICE
(Tel.: 91 658 64 48)

**ISSN**
1576-222-X

**Depósito legal**
B-52787-2000

Controlado por control







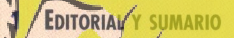
www.NormaEditorial.com

# Bienvenido

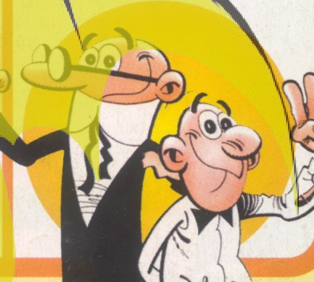
Es interesante ver cómo ha cambiado la programación de dibujos animados de un tiempo a esta parte. Con la aparición de los canales digitales, que emiten dibus a troche y moche (y que sigan haciéndolo), la tendencia de las cadenas nacionales es restringir al fin de semana la emisión de los dibujos.

Por contra, en las autonómicas, los dibujos gozan de muy buena salud o, si no, ¿cómo habría sido posible el fenómeno **Shin Chan**? Y vosotros, ¿qué opináis? ¿Preferís ver los dibujos el fin de semana o todos los días? En nuestra opinión, creemos que aquel que tiene los gustos bien claros, buscará sus dibujos preferidos sea cual sea el horario o el canal donde los emitan. Y lo más importante es que podamos ver buenos dibujos, ¿no? Mientras pensáis en esto, leed nuestro reportaje principal, en el que os presentamos las novedades en series como **Cousteau**, **Doremi**, **Mister Bean** y **Hamtaro**. ¿Con cuál os quedáis?

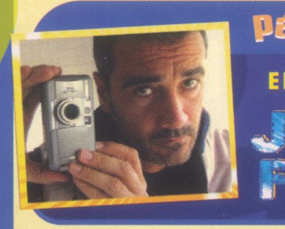
# Sumario:







Pág. 34



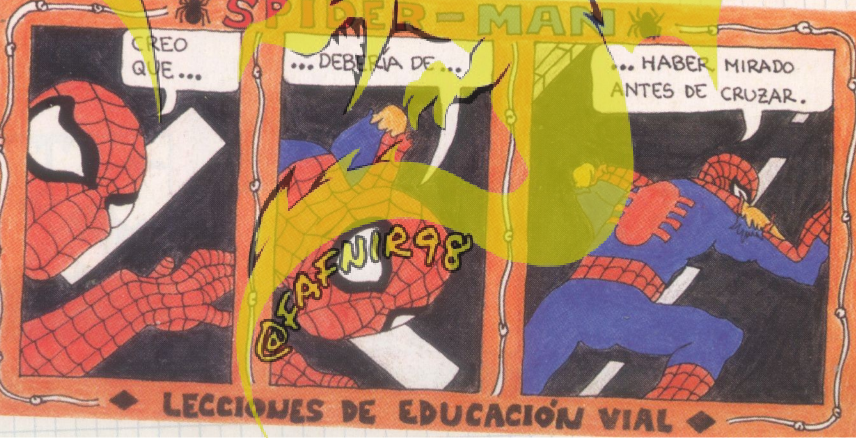
**Entrevista a: Javier Fesser**

El director **Javier Fesser** nos presenta la alocada versión en imagen real de los famosísimos **Mortadelo** y **Filemón**, creados por **Ibáñez**. Las estrellas del cómic saltan a la gran pantalla dispuestos a hacernos reír a mandíbula batiente. Tienes una cita con los peores agentes de la TIA desde el 7 de febrero en los cines.

# Concurso
## La tira cómica

**Concurso La tira cómica**
**Revista ¡Dibus!**
**c/Fluvià, 89**
**08019 Barcelona.**

Los estrenos del año pasado parecen haber calado hondo en los dibucolegas que nos enviáis tiras cómicas, y entre ellos está el ganador de este mes: ¡David Avedillo Luengo! Este zamorano nos sorprende con un divertido chiste de Spider-Man. Felicidades, David, pronto recibirás un lote de cómics en casa.



# Los cómics de DiBUS


La pandilla de DIBU
Guión y dibujo: Álex López
BUENO, AMIGOS, GRACIAS POR TODO Y HASTA PRONTO.
UN MOMENTO, DIBU.
RECUERDA, HIJO, SIGUE EL CAUCE DEL RÍO Y ENCONTRARÁS A LA GRAN MANCHA.
SÍ, MAJESTAD.
VE CON CUIDADO, DIBU.
SON MOMENTOS DELICADOS PARA LA ESTABILIDAD DEL MUNDO DIBU, Y TEMO QUE SÓLO SE NOS HAYA MOSTRADO UNA PARTE DEL PELIGRO QUE NOS ACECHA.
SÍ, MAJESTAD... YO... ESTO...
¿PERO SE PUEDE SABER QUÉ PASA, INKY? ESTOY INTENTANDO HABLAR CON...
¡GROARF! ¡AIINK, AIINK! ¡GROARF!
¡AAAH! AHORA TE ENTIENDO, AMIGOS. INKY ME DICE QUE QUIERE DISCULPARSE POR EL COMPORTAMIENTO QUE HA TENIDO CON VOSOTROS Y...
VAYA, INKY, PARECE QUE LES HAS CAUSADO UN PROFUNDO RESPETO...



# El Mando

## ...para que no te pierdas ni una serie

**Preparad el mando, dibucolegas, porque este mes no sabréis por dónde empezar... Tenéis estrenos, reposiciones de series fantásticas y un montón de dibus entre los que elegir. Un apunte: las cadenas estatales concentran las emisiones en fin de semana, así que, durante el resto de la semana, disponéis de las autonómicas y de los canales digitales. Ahora, sí. ¡A darle al aparatejo!**

## MONSTER RANCHER

**Antena 3**



¿Os acordáis de **Genki** y **Mocchi**? **MONSTER RANCHER** vuelve a emitirse en Antena 3 todos los fines de semana hacia las 7:15 (¡a madrugar!). Vuelve a vivir las aventuras de **Genki** y sus amigos monstruos y acompáñales en su incansable búsqueda de la mítica ave fénix.

## POKÉMON

**Telecinco**

Los nostálgicos que quieran revivir los primeros capítulos de **POKÉMON** podrán volver a ver el inicio de las aventuras de **Ash** y **Pikachu** todos los sábados y domingos a las 9:00. Eso sí, tan sólo se emite un capítulo y no dos, como antes.

## DIGIMON TAMERS

**TVE-2**

Al desaparecer su organización, **Yamaki** se da cuenta de que no todos los **Digimon** son malvados y decide unirse a los niños elegidos para salvar la Tierra y el Digimundo. ¡Ánimo! Acompáñales de lunes a viernes a las 14:00.

## DIGIMON FRONTIER

**Fox Kids**

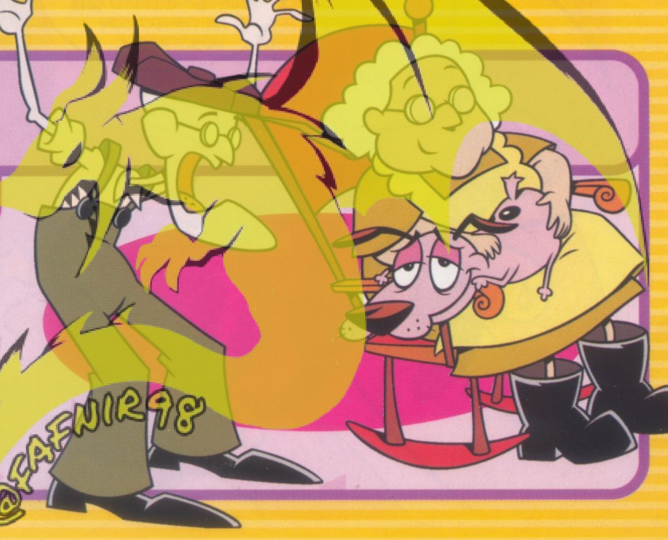


El 1 de marzo será un día especial para los fans de **DIGIMON**, porque empieza... ¡la cuarta temporada! Al fin conoceréis a los protas de **DIGIMON FRONTIER**: **Takuya**, **Koji**, **Junpei**, **Izumi** y **Tomoki**. Los cinco deberán salvar el mundo digital con la ayuda de los diez espíritus de los guerreros **Digimon** que lucharon y dieron la vida por su mundo en el pasado. Ahora son los niños elegidos los que luchan adoptando la forma de esos espíritus. ¡Increíble!

## LA HORA WARNER

**TVE-1**

Desde enero tenéis a un nuevo compañero de aventuras en **Agallas**, el perro cobarde. El pobre **Agallas** sólo quería una vida tranquila, pero eso es imposible cuando se vive en una granja donde todo puede ocurrir. Espíritus extraterrestres, tortillas que hablan, extraños animales que se ocultan en la sombra... ¿Le echas una mano, dibucolega? Síguele todos los fines de semana por la mañana hacia las 10:00.





## SHIN CHAN

**Cartoon Network**

¡El dibu más gamberrete de la tele aterriza en Cartoon Network! **Shinnosuke**, **Misae** y **Hiroshi** nos cuentan su día a día en Saitama, la población donde viven. **SHIN CHAN** sorprende a padres, profesores y compañeros del cole con sus chistes, malentendidos y ocurrencias. ¡No te lo pierdas! Estreno: 3 de marzo a partir de las 14:00 en Chez Cartoon. Emisión regular: de lunes a viernes a partir de las 14:00 en Chez Cartoon.

## YU-GI-OH!

**Nickelodeon**

El Duelo de Monstruos es el JCI más popular de Ciudad Dominó. **Yugi** ya ha tenido que enfrentarse a los rivales más temibles utilizando el mazo que le regaló su abuelo. Ahora una nueva amenaza se cierne sobre nuestros protas en forma de un adversario llamado **Marik**. Y con él, conoceremos el poder de otro de los siete objetos milenarios... De lunes a viernes a las 16:50 y los fines de semana a las 10:00.



## EL JOROBADO DE NOTRE DAME 2

**Disney Channel**

**Cuasimodo** cree que se le han acabado los problemas ya que vive plácidamente en su campanario junto con sus amigas, las gárgolas. De repente, llega una caravana circense que lo cambia todo, porque su dueño, **Sarousch**, planea un robo que dará que hablar en la ciudad. ¿Podrá evitarlo **Cuasimodo**? Averígualo el sábado 8 de marzo a las 21:00.

## ESPECIAL DÍA DEL PADRE: TÚ A LONDRES Y YO A CALIFORNIA

**Disney Channel+1**

El 19 de marzo es el Día del Padre y Disney Channel lo celebra emitiendo esta entrañable película que nos narra las aventuras de dos gemelas que se encuentran en un campamento y planean volver a reunir a sus padres. Miércoles día 19 a las 22:00.



## ANIMALANDIA

**Playhouse Disney**

Los peques conocerán mejor a sus animales preferidos gracias a este programa que se lo cuenta todo sobre ellos. Perros, gatos, lombrices, corderos y… ¡tigres! Si os queréis conectar al mundo animal, no os perdáis este programa. Todos los días a las 15:00.



## TIME KID

**Toon Disney**



¿Qué harías si tu padre fuese el inventor de la máquina del tiempo y hubiese desaparecido? Evidentemente…¡averiguar cómo funciona la máquina e ir a buscarlo! La acción comienza en la América de 1902. La podréis ver el 15 de marzo a las 15:30.

# [[El Noticiero]]

## LA COLINA DEL DRAGÓN SE LLEVA EL GOYA



En la categoría de Mejor Película de Animación la producción de **Milímetros** se llevó el pato (en este caso, la estatuilla) al agua. **Dragon Hill** ha logrado conquistar al jurado con su simpatía y calidad de animación. Desde **¡Dibus!** felicitamos a todo el equipo que ha hecho posible que esta elaborada película haya llegado a los cines. ¡Ánimo, y a por más!

## VUELVE EL LIBRO DE LA SELVA

En abril vuelve uno de los clásicos más queridos de Disney: **El libro de la selva**. En la segunda parte de la aventura, **Mowgli** decide visitar la selva porque echa de menos a su gran amigo, el oso **Baloo**. Pero **Shere Khan**, el tigre, espera impaciente la llegada de **Mowgli** para vengarse. ¿Qué ocurrirá? Esta peli llega a nuestros cines el 11 de abril. ¡Más noticias en próximos números de tu revista preferida!



## NICKELODEON Y EL MEDIO AMBIENTE



El canal digital nos sorprende una vez más con una iniciativa en defensa de la naturaleza proporcionando a más de 1.000 colegios material didáctico para la asignatura de Medio Ambiente con los **Thornberrys** como protagonistas. ¡Estudiar así sí que es divertido!

## BREVES

### Película para Artemis Fowl

**Artemis** también ha llamado la atención en el mundillo del séptimo arte, en particular de **Miramax**, que tiene un proyecto para llevar al joven magnate a la gran pantalla.

### El Señor de los Anillos en tu ordenador

Si tienes un PC y te gustan los personajes de **El Señor de los Anillos** estás de enhorabuena. **Activity Studio** es un CD interactivo con el que podrás componer e imprimir tarjetas, invitaciones, pósters, puntos de libro y calendarios, entre otras muchas cosas. También encontrarás una sección de coloreado de personajes muy entretenida. ¿Tienes ya tu pasaje para la Tierra Media?

### Cybertop y Kinder

Defiende la seguridad de la Red junto a **Cybertop** y sus compañeros de los continuos ataques de la malvada **Cattivira**. Estos personajes pertenecen a la serie de televisión **Cybertop** y podrás encontrarlos dentro de los huevos Kinder.




CYBERTOP

### Carnavales en Disneyland Resort París

La fiesta, el color y el confeti invadirán las atracciones y las callejuelas del parque temático **Disneyland Resort París** hasta el 9 de marzo. Los personajes de **El libro de la selva** invitarán a los visitantes a bailar y a pasarlo en grande. **Mowgli**, **Baloo** y compañía harán las delicias de grandes y pequeños en unos carnavales muy singulares.




www.nintendo.es
Nintendo
GAMING 24:7
Yoshi's Island™:
Super Mario Advance™ 3
Metroid Fusion™
Game & Watch™
Gallery Advance
Disney Magical
Quest Starring
Mickey and minnie
Super Mario World™
Super Mario Advance 2™
TEXTOS
ñ
en castellano*
*excepto Game&Watch Gallery
Juegos para no parar
GAME BOY ADVANCE
Game Boy Advance™. ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2001 Nintendo. Super Mario World™: Super Mario Advance 2™ . © 1983 - 2002 Nintendo. ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2002 Nintendo. Yoshi's Island™: Super Mario Advance™ 3. © 1983-2002 Nintendo™ & ® are trademarks of Nintendo. Metroid Fusion™ © 2002 Nintendo. ™ & ® are trademarks of Nintendo. Disney's Magical Quest Starring Mickey and Minnie © 2002 Disney. Licensed to Nintendo. Developed by Nintendo and CAPCOM. ™ and ® are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. Game & Watch™ Gallery Advance © 1980 - 2002 Nintendo. ™ & ® are trademarks of Nintendo.

# Cosmo

Daniel Torres




¡Diviértete junto a Jimmy Neutron con sus nuevas aventuras!
Las Aventuras de
NICKELODEON
JIMMY NEUTRON
EL NIÑO INVENTOR
NINTENDO GAMECUBE
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS
PlayStation 2
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS
THQ
PC CD-ROM
The Adventures of Jimmy Neutron Boy Genius vs. Jimmy Negatron
GAME BOY ADVANCE
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
THQ
WWW.THQ.CO.UK
PlayStation 2
PC CD ROM
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D, 3º, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
©2003 Paramount Pictures y Viacom Inte Inc. Todos los derechos reservados. Nickelodeon, Las Aventuras de Jimmy Neutron, El Niño Inventor y todos los títulos,
pos y personajes del mismo género son marcas de Viacom International Inc.



# La página de los SIMPSON

Por JuanJo Sarto

**Nuevas temporadas, asombrosos productos, chistes y sorprendentes declaraciones... ¡No os perdáis ni una línea sobre vuestra serie preferida!**

## LARGA VIDA A LOS SIMPSON

**Al Jean**, actual productor ejecutivo y un peso pesado de la serie en estos momentos, ha confirmado que **Fox** realizará las dos temporadas siguientes. No es frecuente que se firmen contratos por dos años en las series de televisión, lo que indica que **Los Simpson** siguen pisando fuerte... ¡muy fuerte! Y como aquí, en España, llevamos un año de retraso... ¡nos quedan muchos episodios por ver!

## HABLANDO DE TODO UN POCO

**Daniel Radcliffe**, el actor que interpreta a **Harry Potter** en la pantalla grande, ha dado la vuelta al mundo presentando su segunda película. En Japón le esperaban un grupo de enardecidos fans que deseaban saludarle y que tuvieron que ser contenidos por la policía. Pero no vamos a hablar de **Harry Potter** aquí... **Daniel** dijo, en unas declaraciones realizadas en el país del manga, que su mayor sueño era... ¡que su voz apareciera en **Los Simpson**! ¿A qué están esperando para hacer un episodio titulado "Homer Simpson y la Rosquilla Filosofal"?

## MERCHANDISING

Las Navidades han protagonizado un auténtico diluvio de novedades en el terreno del *merchandising*. Y parece que una de las líneas de productos que más está interesando a los norteamericanos es la de los dioramas, es decir, las reproducciones en miniatura de escenarios con algunos personajes. La novedad de las vacaciones ha sido el exterior de la Taberna de **Moe**, y para marzo se anuncia la Casa del Árbol.



## MÁS PRODUCTOS

Y como la serie no sólo gusta a los pequeños, para los que ya tienen la edad para conducir una moto, se ha lanzado una espectacular línea de cascos integrales. Una buena excusa para comprarse una moto: ¡pasear el casco de Los Simpson!



## LAS INDISCRETAS RUEDAS DE PRENSA

Recientemente, varios actores que prestan sus voces a Los Simpson (**Dan Castellaneta**, **Julie Kavner**, **Nancy Cartwright**, **Yeardley Smith**, **Hank Azaria** y **Harry Shearer**) acudieron a un programa de la televisión y se emocionaron tanto hablando de la serie... que se fueron de la lengua y revelaron algunos "secretillos". Por ejemplo, en el episodio 300 **Bart** intenta que sus padres se divorcien.
En otro episodio, **Krusty** confiesa que, al comienzo de su carrera, le robó varios *gags* a **Joey Bishop**, un humorista que actuaba en los años 50 junto con **Frank Sinatra**, **Dean Martin**, **Peter Lawford** y **Sammy Davis Jr.**, conocidos como **The Rat Pack** (La pandilla de los ratas). Y para terminar con los chafardeos, en otro episodio **Marge**... se somete a una operación para agrandarse los pechos.
¡Y **Homer** se pone muy contento!





## PARODIAS

Las parodias, homenajes, sátiras... o como queramos llamarlas, son uno de los puntos fuertes de Los Simpson. Y en más de una ocasión hemos visto "caricaturizado" un cuadro famoso. Esta vez le ha llegado el turno a nuestro pintor surrealista por excelencia, **Salvador Dalí**, y su popular cuadro de los relojes que se derriten y que lleva por título: La persistencia de la memoria. Aquí los relojes y demás objetos han sido sustituidos por imágenes de Los Simpson... derritiéndose. La ilustración se comercializará como un puzzle.



## LA FRASE DE LA PIZARRA

Y siguiendo con la costumbre de todos los meses... una frase de la pizarra, completamente surrealista:

NO ME HAN ORDENADO HACER ESTO.
NO ME HAN ORDENADO HACER ESTO.
NO ME HAN ORDENADO HACER ESTO.
NO ME HAN ORDENADO HACER ESTO.







Dibuja al personaje invitado en...

# Pequeño Mosquito

por Darío Adanti






**¡Ya tenemos ganador! Tras el arduo proceso de selección, al fin hemos conseguido un personaje entre el gran número de cartas que hemos recibido. Y la afortunada es… ¡Marisa Martínez Cervantes!**

## ¡Felicidades, Marisa!

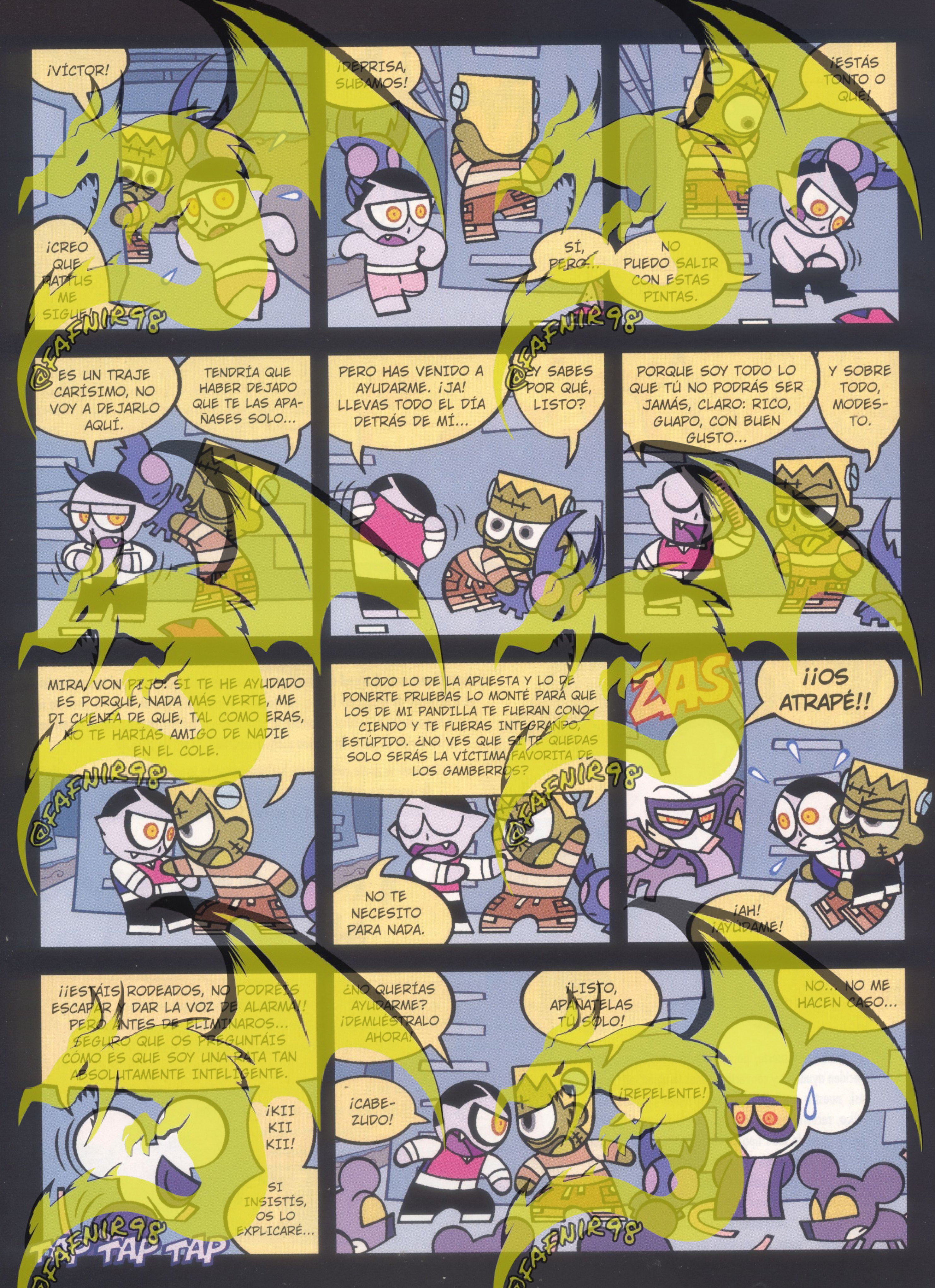
El personaje que ha creado **Marisa** para las tiras de **Pequeño Mosquito** se llama **Maestro Kayo** y es el profesor de todos los aprendices de ninja. Su nombre viene del verbo "caer" (en primera persona del presente "caigo"), algo que le ocurre frecuentemente al pobre hombre.

■ Escogí al **Maestro Kayo** como ganador, porque me hizo mucha gracia el personaje. Siempre pensé que **Pequeño Mosquito** necesitaba un buen Maestro, y **Kayo** era perfecto para ese papel. No tuve que adaptar mucho el dibujo, puesto que ya tenía un estilo que iba muy bien con el de la tira.

■ Elegí como finalista a la **Aceituna Ninja**, porque también la idea me hizo mucha gracia y daba juego para hacer chistes. Sólo tuve que adaptarla un poco: no le hice cintura, para que se pareciera más a una aceituna y fuera más fácil de reconocer. Pero, por lo demás, el simple hecho de ser una aceituna ya daba pie a hacer chistes. Desgraciadamente tenía que seleccionar un par, porque la verdad es que todos los dibujos y los personajes eran muy divertidos. Así que, desde aquí, les envío mis felicitaciones a todos los que han participado.


PEQUEÑO MOSQUITO
Guión y dibujo: Darío Adanti
PEQUEÑO MOSQUITO Y LAS LECCIONES DEL MAESTRO KAYO
PEQUEÑO MOSQUITO, SI TUS COSAS ESTÁN A TU LADO, LA FELICIDAD LLEGARÁ A QUIENES TE RODEAN...
¿ES UNA PARÁBOLA, MAESTRO?
¿PARÁBOLA...? ¡QUÉ VA! ¡SI YA NO SE DE QUÉ MANERA DECIRTE QUE APARTES TU MALETÍN, QUE ME ESTÁ HACIENDO DAÑO EN EL PIE!
PEQUEÑO MOSQUITO
PEQUEÑO MOSQUITO Y LAS LECCIONES DEL MAESTRO KAYO
¿QUÉ HACES, PEQUEÑO MOSQUITO?
¡IMITO A MI MAESTRO HACIENDO LA POSE DE LA GRULLA...!
LAMENTO DECIRTE QUE NO ESTOY HACIENDO LA POSE DE LA GRULLA, SÓLO LEVANTO EL PIE PORQUE ME DUELE EL CALLO...
¡UF! ENTONCES YA PUEDO RELAJARME...
PEQUEÑO MOSQUITO
PEQUEÑO MOSQUITO Y LA ACEITUNA NINJA
TODOS LOS NINJAS
UN SECRETO EN NUESTRO INTERIOR...
...YO, POR EJEMPLO, DEBAJO DE ESTAS PINTAS DE TIPO DURO, TENGO UN INTERIOR CÁLIDO Y LLENO DE COMPASIÓN...
...PUES YO, DEBAJO DE ESTAS PINTAS DE ACEITUNA NINJA, TENGO UN INTERIOR DE ANCHOA BAÑADA EN VINAGRE...
¡CARAMBA!
PEQUEÑO MOSQUITO
PEQUEÑO MOSQUITO Y LA ACEITUNA NINJA
AYER INTENTÉ COLARME EN EL PALACIO DEL REY CHUNG CAMUFLADO ENTRE LA COMIDA...
¿Y TE DIO BUENOS RESULTADOS?
¡QUÉ VA! ¡SI CASI PIERDO LA VIDA!
...ES QUE AL REY CHUNG LE GUSTA COMER LAS ACEITUNAS SIN HUESO...
@FAFNIR98


MINI MONSTERS
Guión y dibujo: David Ramírez Color: Estudio Caníbal
ERES... ¡¡UN APESTOSO VAMPIRO!!
¡GLUPS! ¡SOY VISIBLE!
BUENO, ENCANTADO DE CONOCERLE. ¡ADIÓS Y QUE TENGA SUERTE EN SU CONQUISTA DE VILLASUSTO!
GRACIAS, GRACIAS.
¡¡EH, UN MOMENTO!!
¡NO SÉ POR QUÉ ME HAS AYUDADO, PERO NO TE DEJARÉ HUIR!
¡¡MI LEAL EJÉRCITO TE DARÁ CAZA!!
...
ÑAM ÑAM
¡eructo!
¡HMPF! NO ME HACEN CASO. PERO MI CEREBRO SUPERIOR ... ME SEGUIRÁN SI LES ENSEÑO...
ZAS
¡¡... LA REVISTA RATITAS PICANTES Y SU SEXYPÓSTER!!
FLAP
MYNNIE
¡¡KII KII KII KII!!
¡OH, NO! QUASIM-V-VIENE HACIA AQUÍ. ¿T-TODAVÍA NO SALE FRANK?
¿MOM MOMO?
PARECE QUE YA SUBEN. ¿TE AYUDO, FRANK?
FRANK ESTÁ ABAJO ESPERANDO A VÍCTOR. AYÚDAME A MÍ...
ZZZZZZZZ


¡VÍCTOR!
¡CREO QUE RATTUS ME SIGUE!
¡DEPRISA, SUBAMOS!
SÍ, PERO...
¡ESTÁS TONTO O QUÉ!
NO PUEDO SALIR CON ESTAS PINTAS.
ES UN TRAJE CARÍSIMO, NO VOY A DEJARLO AQUÍ.
TENDRÍA QUE HABER DEJADO QUE TE LAS APAÑASES SOLO...
PERO HAS VENIDO A AYUDARME. ¡JA! LLEVAS TODO EL DÍA DETRÁS DE MÍ...
¿Y SABES POR QUÉ, LISTO?
PORQUE SOY TODO LO QUE TÚ NO PODRÁS SER JAMÁS, CLARO: RICO, GUAPO, CON BUEN GUSTO...
Y SOBRE TODO, MODESTO.
MIRA, VON PIJO: SI TE HE AYUDADO ES PORQUE, NADA MÁS VERTE, ME DI CUENTA DE QUE, TAL COMO ERAS, NO TE HARÍAS AMIGO DE NADIE EN EL COLE.
TODO LO DE LA APUESTA Y LO DE PONERTE PRUEBAS LO MONTÉ PARA QUE LOS DE MI PANDILLA TE FUERAN CONOCIENDO Y TE FUERAS INTEGRANDO, ESTÚPIDO. ¿NO VES QUE SI TE QUEDAS SOLO SERÁS LA VÍCTIMA FAVORITA DE LOS GAMBERROS?
NO TE NECESITO PARA NADA.
ZAS
¡¡OS ATRAPÉ!!
¡AH! ¡AYÚDAME!
¡¡ESTÁIS RODEADOS, NO PODRÉIS ESCAPAR Y DAR LA VOZ DE ALARMA!! PERO ANTES DE ELIMINAROS... SEGURO QUE OS PREGUNTÁIS CÓMO ES QUE SOY UNA RATA TAN ABSOLUTAMENTE INTELIGENTE.
¡KII KII KII!
SI INSISTÍS, OS LO EXPLICARÉ...
TAP TAP TAP
¿NO QUERÍAS AYUDARME? ¡DEMUÉSTRALO AHORA!
¡LISTO, APAÑÁTELAS TÚ SOLO!
¡CABEZUDO!
¡REPELENTE!
NO... NO ME HACEN CASO...



# EXPLOSIÓN DE NOVEDADES EN TELEVISIÓN

Por Eulàlia Dolz

**El año llega cargado de novedades de todos los países y temas y para todos los gustos. Tenemos desde aprendices de brujas hasta un famoso personaje televisivo, que se ha convertido en dibujo animado. ¡Seguro que encuentras algo que te gusta!**

## Magical Doremi

Es una de esas series que tiene todos los números para conquistar el corazón de los fans de las series sobre chicas con poderes. Doremi es una niña de nueve años que sueña con ser bruja, usar la magia y conjuros complicados... y también convertirse en la más popular entre los chicos. Está segura de que, cuando desarrolle sus poderes mágicos, lo logrará.

*Canal Sur, TV3, Canal 9, Telemadrid, Euskal Telebista, Tv de Castilla la Mancha*

## La historia

Ni corta ni perezosa, **Doremi** decide que tiene que informarse bien sobre el tema y se dirige a la tienda de magia del barrio, que regenta **Majorica**. **Doremi** descubre que ésta es una bruja de las de verdad, y como está prohibido que los humanos normales descubran a las brujas, la pobre **Majorica** acaba convertida... ¡en un gusano!

**Doremi** se siente culpable del hechizo que sufre la pobre **Majorica**, así que decide seguir sus instrucciones y convertirse en bruja para poder romper el hechizo. Pero la carrera de magia no es nada fácil, pues tiene que trabajar duro y superar todo tipo de pruebas.

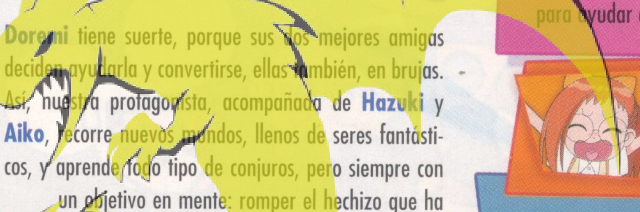
## Tres aprendices de brujas

**Doremi** es algo patosa y, a veces, se deprime un poco porque las cosas no salen como a ella le gustaría, pero está decidida a usar la magia no sólo para ayudar a **Majorica**, sino también para conseguir al chico que le gusta.

Por su parte, **Hazuki**, la más inteligente del grupo, es una chica muy dulce que decide convertirse en bruja para estar con **Doremi** y ayudarla en su misión, aunque le den mucho miedo los fantasmas.

Y **Aiko**, la deportista del grupo, se traslada a su escuela y pronto las tres se hacen inseparables...

**Doremi** tiene suerte, porque sus dos mejores amigas deciden ayudarla y convertirse, ellas también, en brujas. Así, nuestra protagonista, acompañada de **Hazuki** y **Aiko**, recorre nuevos mundos, llenos de seres fantásticos, y aprende todo tipo de conjuros, pero siempre con un objetivo en mente: romper el hechizo que ha condenado a **Majorica**, ahora su maestra, a tener el aspecto de un bicho, bastante simpático, eso sí, pero bicho, al fin y al cabo. Es una serie divertida, protagonizada por tres chicas muy alegres y con personalidades muy distintas.



Así pues, si os gustan las series llenas de aventuras y humor, ambientada en mundos mágicos y con un poquito de amor, ¡ésta es vuestra serie! Desde enero, podéis verla en la mayoría de canales autonómicos españoles.



# LAS FANTÁSTICAS AVENTURAS DEL COMANDANTE COUSTEAU

A la hora de crear una serie de televisión nueva, los productores siempre buscan a un personaje popular, valiente y que pueda servir de ejemplo para los espectadores de los dibujos animados. Y si además el protagonista está basado en un personaje real, mejor que mejor.

**Jacques Cousteau** era un famoso oceanógrafo a quien le apasionaba la vida submarina y, a bordo de su nave **Calypso**, recorrió los siete mares buscando y descubriendo los tesoros que guarda el mar. Fue un hombre admirable que dedicó su vida a lo que más le gustaba: el mar. Ahora podréis saber un poco más acerca de él, y lo que es mejor, de lo que se esconde en las profundidades, gracias a esta serie de televisión.

La tripulación del **Calypso**, capitaneada por **Cousteau** y formada, entre otros, por **Reina**, **Iannis**, **Basile** y **Jerónimo**, vive todo tipo de aventuras, ansiosos por descubrir qué oculta esa enorme extensión de agua a la que llamamos océano. Y descubren cosas increíbles, como calamares gigantes, cocodrilos, pulpos monstruosos e incluso agujeros temporales que les llevan a los lugares más inesperados.

Los 26 capítulos suelen desarrollarse en algún lugar exótico, al que la tripulación acude para estudiar una misteriosa muestra o atraídos por algún fenómeno curioso relacionado con la vida submarina... O no, porque en uno de los episodios deciden emprender la búsqueda del legendario continente hundido de la Atlántida.

Es una serie llena de aventuras, con un elenco de personajes muy variado, pero que persigue un objetivo común: investigar el fondo del mar y sus criaturas y, sobre todo, protegerlo de los que quieren destruirlo o aprovecharse de sus riquezas.

Si os gusta la vida bajo el mar y la navegación o sois de los que os quedaríais a vivir en la playa, ésta es, sin duda, vuestra serie.



Fox Kids

# HAMTARO

Los hámsters son mascotas muy populares, sobre todo entre los más pequeños. Son fáciles de cuidar, no necesitan mucho espacio, sólo una jaula limpia, agua fresca y comida. Además, les puedes dar fruta, verdura o pipas, y son blanditos y adorables. Así que no es de extrañar que los japoneses hayan creado una serie protagonizada por estas simpáticas mascotas y que sea un rotundo éxito. El protagonista de la serie es **Hamtaro**, un hámster dorado con un espíritu muy aventurero que, cuando su ama **Laura** se va al colegio, sale de su jaula y va a jugar con sus amigos, otros compañeros de su especie que tienen personalidades de lo más variopintas. Juntos forman un grupo divertido y viven grandes aventuras llenas de diversión, humor y, cómo no, ¡de adorables animalitos!

Anímate y conoce a **Hamtaro**, **Bijou**, **Sandy**, **Dexter** y al resto de los **Ham-Ham**, la pandilla de hámsters, y también a sus amigos humanos. Si buscas una serie divertida, **HAMTARO** es la tuya. La serie sigue siendo todo un *boom* en Japón, su país de origen, donde hay toneladas de productos basados en el anime, desde objetos normales, como peluches, videojuegos, ropa o mochilas, hasta productos más originales como comida preparada. A pesar de que está pensada especialmente para los peques, el guión es gracioso y los personajes son tan adorables que la serie no sólo acaba enganchando a los peques de la casa. ¡No la perdáis de vista! Únicamente tenéis que seguirla en el canal **Fox Kids**, que ya contará con nuevos episodios de la serie a partir del 8 de marzo a las 10:10. Ah, a partir del día 3, la serie se emitirá de lunes a viernes a las 13:10 y a las 19:15.

Hamtaro y Laura, dos amigos inseparables que vivirán montones de situaciones divertidas.

# DIGIMON FRONTIER®

Fox Kids

*El subtítulo japonés de esta cuarta saga ambientada en los peligros que acechan al Digimundo es FRONTIER, y Fox Kids lo ha respetado, sin añadir el esperado número cuatro en el título. En esta ocasión, el detonante vuelve a ser el peligro que corre el mundo digital, y como en las ocasiones anteriores, un grupo de valientes niños está dispuesto a entrar en él para salvar a sus nuevos amigos.*

El Digimundo está gobernado por tres **Digimon Ángel**, pero el problema es que uno de ellos, **Cherubimon**, ha decidido irse y traicionar a los demás. De este modo, el precario equilibrio del Digimundo se resiente, y como los diez legendarios guerreros que antiguamente dieron sus vidas por mantener el equilibrio ya no están, el mundo digital comienza a desintegrarse. Pero los espíritus de estos héroes no descansan. Por ello, han decidido entregar sus poderes a unos niños humanos del mundo real, que tienen la posibilidad de salvar su mundo.

**Takuya**, el protagonista (lo identificaréis por las gafas de aviador), entra en el Digimundo siguiendo un misterioso mensaje que han dejado en el buzón de su móvil. **Koji**, otro de los niños elegidos, es algo solitario y le resulta difícil hacer amigos, mientras que **JP** es un apasionado de los trenes y las cartas. **Zoe**, la chica del grupo, acaba de volver después de vivir un par de años en Italia, y por último está **Tommy**, el benjamín del grupo. Los cuatro entran de diferente modo en el mundo digital, pero con el mismo objetivo: salvarlo.




# Mr Bean

**Mr. Bean** es un personaje muy peculiar, conocido en todo el mundo gracias a la serie de televisión. Se trata de un inglés, solterón empedernido, que vive solo con su osito, algo mezquino, maleducado, egoísta... pero muy divertido y, sin duda, el personaje más popular de los interpretados por el cómico inglés **Rowan Atkinson**, que a pesar de haber triunfado también con otros personajes, es conocido aquí sobre todo gracias a su papel como **Mr. Bean**.

La serie de televisión, formada por *gags* en los que **Mr. Bean** hace de las suyas, ha dado la vuelta al mundo, provocando carcajadas en todos los países en los que ha sido emitido, e incluso saltó a la pantalla de cine hace unos años.

Y por fin el éxito de la serie de televisión ha permitido que este personaje de carne y hueso se convierta en un dibujo animado. ¡Si ya era puñetero en imagen real, imaginaos lo que podrá hacer como dibujo animado! Durante los 26 capítulos de esta serie, podremos ver cómo el protagonista se enfrenta a descacharrantes aventuras con su particular sentido del humor y su visión de la vida... que no suele ser la más habitual, todo hay que decirlo. Pero eso sí, ¡las risas están garantizadas!

# Pokémon 5

Fox Kids, Tele 5

La quinta temporada de **POKÉMON** se está haciendo de rogar... Así que todavía tendremos que esperar, como mínimo hasta mayo, para verla. Como en las entregas anteriores, **Ash** es el protagonista, acompañado de su fiel **Pikachu** y de sus amigos **Brock** y **Misty**. Y en el bando de los "malos" sigue, como siempre, el **Team Rocket**, **Jessie** y **James**, que continúan en su empeño de capturar a **Pikachu**... o a los **Pokémon** que puedan. Todo comienza cuando nuestros protagonistas van a parar a unas islas donde se celebra un torneo, en el que sólo pueden participar **Pokémon** de agua. **Ash** y **Misty** se ven las caras en la competición, pero ninguno de los dos se proclama campeón. Eso sí, quedan tan intrigados por el misterioso archipiélago donde se ha celebrado el torneo que deciden dedicar más tiempo a explorarlo y descubrir nuevos **Pokémon**.

Esta quinta entrega de la serie nos promete humor, nuevos **Pokémon**, aventuras muy emocionantes y amigos nuevos. Se emitirá primero en Fox Kids y luego en Tele 5, aunque todavía no tiene fecha definitiva.

Como siempre, la trama promete diversión, batallas espectaculares, muchos **Digimon** nuevos y misterios por resolver. ¡No podemos esperar a que la estrenen!



# GRONALDO BOCANADA De Dragón a Caballero

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora




Ya que estoy despierto hablemos de llevar nuestra relación a buen puerto.

Nada entiendo, pero suena estupendo.

Ya que somos pareja me gustaría besarte por debajo de la oreja.

¡Uy, qué descaro! Me da reparo.

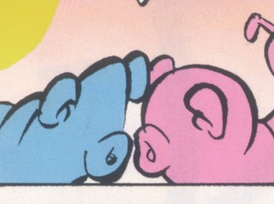


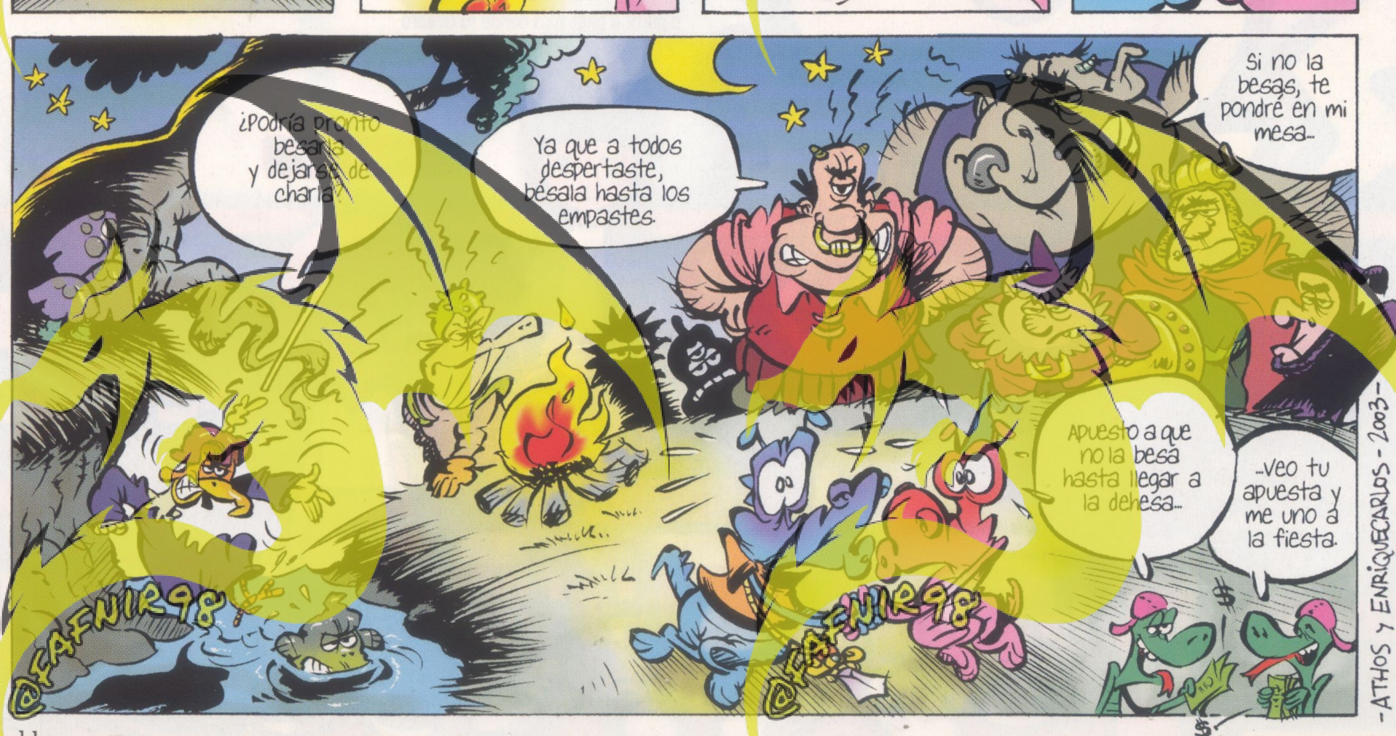

Un beso cortito, que dure un minutito.

Qué lagarto más bobo, esto es un robo...

Un pico en tu boca, y te vuelvo loca.

Eres atrevido cual forajido...





# MUNDO ACTION MAN

*Action Man llega a ¡Dibus! con más fuerza que nunca. El héroe más grande de todos los tiempos compartirá con los dibucolegas sus conocimientos de deportes y naturaleza. ¿Le acompañas?*

## ¡LOS DEPORTES EMOCIONANTES

### SNOWBOARD

El *snowboard* es un deporte que combina surf, *skateboard* (más conocido por aquí como monopatín), esquí y *snurfing* (*snow-surf*). ¿Sabías que los inicios de este moderno deporte se remontan a los años 20? Por aquel entonces, los niños desmontaban barriles de madera y se deslizaban por las pendientes nevadas… ¿Por cierto, sabías que en este deporte se puede llegar a superar los 200 km/h? ¡Uff! Seguimos con los apuntes históricos… La primera competición oficial de *snowboard* se disputó en 1982 en los EE.UU. y, dado el aumento de su popularidad, se convirtió en 1998 en deporte olímpico, en las olimpiadas de invierno de Nagano (Japón).

**SNOWBOARD EXTREME**

## RIESGO

## ¡EL SNOWBOARD LANZA PROYECTILES!

## ¡QUÉ ANIMALES!

### LA AGRESIVIDAD DE LOS OSOS POLARES

No es que le tengan manía a nadie: su ferocidad tiene un motivo. Al estar activos todo el año (pues no hibernan como otros osos) y puesto que tienen tan pocas cosas que hacer (el ártico no da mucho entretenimiento), su principal ocupación consiste en encontrar comida. Así que, cuando algo que se mueve entra en su campo visual, el primer instinto es la caza y, para alcanzar su presa, son capaces de correr hasta 40 km/h. Por lo demás, son animales bastante tranquilos.

## AVENTURA


TOM
Daniel Torres
@FAFNIR98
DANIEL TORRES


LOS MINI MONSTERS
EN SU PRIMER ÁLBUM
¡¡EL CÓMIC MÁS TERRORÍFICO Y DIVERTIDO!!
PRÓXIMAMENTE
EN TU TIENDA HABITUAL DE CÓMICS
NORMA Editorial
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
MANLEY
CERAS Acuarelables
MANLEY
MANLEY
@FAFNIR98


Dibu Concurso
SCOOBY-DOO!
"¡Scooby Dooby-Doo!" ¿Os suena este grito, dibucolegas? Si habéis visto la serie de dibujos o la peli del famoso gran danés y sus amigos de la agencia de detectives, seguro que sí. Deja que te sorprendan en su nueva aventura.
Sorteamos DVDs de SCOOBY-DOO!
Dibuja a Scooby-Doo con cara de susto al encontrarse con un terrible extraterrestre.
SCOOBY-DOO
INVASORES ALIENÍGENAS
CARTOON NETWORK
www.CartoonNetwork.es
"Hanna Barbera (c) 2001"
Envíanos tu dibujo con una fotocopia del siguiente cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO SCOOBY DOO
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de marzo!
DIBUCONCURSO SCOOBY DOO
Dibuja a Scooby Doo con cara de susto al encontrarse con un terrible extraterrestre.
Nombre: ........ Edad: ........
Apellidos: ........
Teléfono: ........ E-mail: ........
Calle: ........ Número: ........ Piso: ........ Puerta: ........
Población: ........ Código Postal: ........ Provincia: ........
@FAFNIR98


YA ESTÁ AQUÍ
DORAEMON
Y LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR
A LA VENTA EL 18 DE MARZO
DORAEMON
Y LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR
DVD
DORAEMON
Y LOS PIRATAS DE LOS MARES DEL SUR
VHS
LUK INTERNACIONAL
www.luktv.com

# La Novena Fantasía

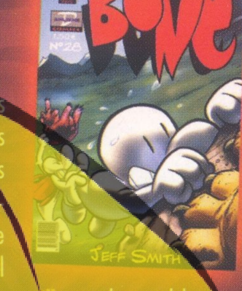
por Bram Tramplán

Aunque la mayoría de gente relaciona la palabra cómic con mundos poblados por héroes como **Superman** o **Batman**, hay muchos tipos de cómics distintos. Y para todos vosotros, aventureros amantes de la fantasía, os presentamos una selección de las mejores aventuras encerradas entre cuatro líneas de tintas. ¿Estáis preparados para descubrirlas?

## De bárbaro a rey

Y por fuerza tenemos que empezar por el aventurero más conocido del mundo del cómic: **Conan el bárbaro**. Sus aventuras comenzaron allá por los años veinte gracias al bardo **Robert E. Howard**, en forma de cuento y novelas, pero, a partir de los años setenta, logro una gran popularidad gracias a los cómics, realizados por grandes dibujantes como **John Buscema**, **Marc Silvestri** o **Barry Windsor Smith** (y hasta se han rodado un montón de películas sobre su vida).
La historia de **Conan** es de sobra conocida, ya que trata de un guerrero de **Cimmeria** (un país imaginario de Europa mucho antes del hundimiento de la **Atlántida**) que alquila sus servicios como mercenario a quien esté dispuesto a pagarle, y todos los meses debe enfrentarse a brujos malvados o monstruos gigantescos para salvar a la damisela en peligro, hasta llegar a convertirse en rey de su tierra.

## Forasteros en tierra extraña




Pero la fantasía en los cómics no son sólo las batallas interminables del bárbaro. Desde hace unos años podemos disfrutar de las aventuras de **Bone** y sus amigos, **Phoney Bone** y **Smiley Bone**, unos simpáticos bichitos (a falta de una palabra mejor) de color blanco que no logran encontrar el camino de regreso a su ciudad, **Boneville**, por lo que deben emprender una nueva vida en un pueblecito medieval que los acoge. Allí conocerán a un dragón rojo y a una princesa y participarán en una épica carrera de vacas y, lo que es peor, se enfrentarán a las estúpidas monstruorratas (sí, unos monstruos con forma de rata, ¿qué os esperabais con ese nombre?) en una temible guerra sólo comparable a la del Anillo. **Jeff Smith**, el dibujante y guionista, nos asegura diversión a raudales en los números que todavía están por llegar.

## El inicio de la guerra

Y, para los que penséis que los personajillos de **Bone** se parecen un poquito a los hobbits y queréis recordar un poco las primeras aventuras de la raza de la Comarca por la Tierra Media, **Charles Dixon** y **David Wenzel** os ofrecen la oportunidad de revivirlas en el clásico del cómic **El hobbit**. En él, descubriréis cómo **Bilbo Bolsón** se metió en el negocio de las aventuras y cómo le robó el **Anillo Único** a **Gollum**, es decir, conoceréis el origen de los quebraderos de cabeza del pobre **Frodo**.




## Fantasías del futuro

Para que no todo sean historias medievales, los chicos de **CrossGen**, **Ron Marz** y **Jim Cheung** nos ofrecen una historia de fantasía ambientada en un futuro de ciencia ficción. **Scion** explica la historia del joven **Ethan**, de la dinastía de los **Garza**, que recibirá extraños poderes como consecuencia de una marca que le aparece en el brazo. Y el miedo a estos poderes, claro, origina una guerra cruenta entre los **Garza** y sus eternos enemigos: los **Cuervo**. Pues a partir de aquí, ya sabéis: espadas enarboladas, armaduras haciendo *cling clang* a diestro y siniestro; ejércitos que atacan ciudades como si se tratase del Abismo de Helm y un chiquillo, **Ethan**, que empieza a descubrir el mundo y poderes, como crear una espada de fuego.





# Harry Potter Manía

Bienvenidos, queridos magos y brujitas, a la sección más joven de vuestra revista favorita. En vuestras cartas, nos habéis pedido muchas veces que dedicásemos una sección fija todos los meses al aprendiz de mago más famoso del mundo entero (no, no nos referimos a Merlín), y aquí la tenéis. Y, de propina, publicaremos el retrato más majo que los dibucolegas nos enviéis de Harry Potter o cualquiera de sus amigos. ¿A qué esperáis? ¡Empezad a leer, que hay noticias fresquitas!

Y si no, que os lo cuenten a vosotros, fans de **Harry**. Porque, después de leer las palabras "lo que tuviera que llegar llegaría, y ya habría tiempo de plantarle cara" que cerraban el voluminoso **Harry Potter y el cáliz de fuego** os quedasteis con las ganas de más aventuras, pero han sido pospuestas una y otra vez (y es que lo anunciaron primero para Navidad, después para primavera...). Pues parece que el momento ha llegado, ya que **J.K. Rowling** ha anunciado que la esperada quinta parte de las aventuras de **Harry** saldrá a la venta el 21 de junio (eso sí, en Inglaterra, que aquí todavía tendremos que esperar un par de mesecitos). Las razones de que haya tardado tanto en salir a la venta ya las sabemos, y es que la novela tendrá la friolera de 734 páginas (100 más que el volumen anterior), así que, ya sabéis, id haciendo un buen hueco en la estantería. Y tranquilos, que cuando salga a la venta en Inglaterra, seréis los primeros en estar informados de todas las aventuras que pasen.

## biblioteca del Mago



Una obra llena de misterios y aventuras. ¡Descúbrela ya, dibucolega!

# El jinete del dragón

CORNELIA FUNKE

Lo hemos visto en **El hobbit**, en las **Crónicas de la Dragonlance**, en algunos manga... ¡El mundo estaba lleno de dragones! ¿Dónde se han metido ahora? Y no me vengáis con que un asteroide gigantesco los exterminó a todos o que una era glaciar acabó con ellos, que eso son los dinosaurios... y, que yo sepa, los dragones no acabaron convertidos en petróleo.

**Cornelia Funke**, con **El jinete del dragón**, consigue resolver esta duda milenaria. Los dragones se esconden en un pequeño valle entre las montañas de Escocia, sin que los humanos se den cuenta de su existencia. Pero un buen día, una empresa constructora decide una urbanización en el valle, y los dragones deben emigrar hacia otros lugares... pero no hay muchos que no estén mancillados por la mano del hombre. Por eso, el consejo de dragones decidirá enviar a **Lung**, un joven dragón, a explorar el mundo y encontrar la legendaria tierra del Tíbet. El dragón, eso sí, irá acompañado de un duende, **Piel de Azufre** y hará muchos amigos en su viaje, entre ellos un niño huérfano, **Ben**, que se convertirá en el jinete del dragón... Pero no todo serán alegrías en el viaje, pues el malvado dragón **Ortiga Abrasadora** les persigue para detenerlos... Pero seguro que **Lung** llegará a buen puerto, ya que no hay nada como tener buenos amigos para superar los momentos difíciles.



# SPEEDY GONZALES

**En algún momento se oirá la frase “¡Ándale, ándale, arriba, arriba!”, y algo saldrá corriendo disparado, levantando tras de sí una nubecilla de polvo. Y, naturalmente, sabrás que estás ante otra divertida aventura de Speedy Gonzales, el ratón más rápido de todo México.**

por Mª Luisa Molina

## CÓMO CORRE EL PEQUEÑAJO

Speedy, además de ser un nombre que suena muy bien, significa “rápido” o “veloz” en inglés. Así bautizó la productora Warner a este personaje cuando lo creó para la televisión. Aquello sucedió el 29 de agosto de 1953, en un corto titulado CATS-TAILS FOR TWO que lo dirigió Robert McKimson. Entonces, Speedy tenía un aspecto muy diferente al que conoces en la actualidad (¡claro, ya ha pasado medio siglo!). Sin embargo, haciendo honor a su nombre, el roedor no ha dejado de corretear por la fábrica de queso Ajax para buscar comida y, también de paso, tocar un poco las narices a los diferentes personajes de Looney Tunes que intentan impedírselo.

## ¿LO PILLAS?

Fíjate, dibucolega: las aventuras de Speedy Gonzales están ambientadas en México durante el verano, y por eso, para soportar mejor el calor sofocante que hace por allí, va vestido con camisa, pantalones y zapatillas blancas, y lleva un enorme sombrero amarillo y un pañuelo rojo atado al cuello. Qué fácil de dibujar, ¿verdad? Pues mira por dónde, este diseño tan sencillo fue todo lo que necesitaron el dibujante Hawley Pratt y Friz Freleng, uno de los animadores más conocidos de Hollywood, para hacer saltar a la fama al simpático animalillo.

Bueno, no sólo un diseño resultón; también le añadieron una buena dosis de ingenio latino con música ranchera de fondo y el irresistible humor que se ha llamado “estilo Freleng”. Pratt lo creó y Freleng le dio movimiento, y los dos lo hicieron tan bien que este pequeño correcaminos con orejas pronto consiguió nada menos que un Oscar en el corto SPEEDY GONZALES y una nominación por TABASCO ROAD. Y aunque de esto hace ya 50 años, Speedy sigue siendo el ratón favorito de Warner. ¡Qué marcha!

## CHIQUITO PERO MATÓN

¿Quieres saber uno de los secretos del éxito de los estudios Warner Bros.? Probablemente sea la atractiva personalidad de sus personajes, marcada en muchos de ellos por el lugar de procedencia. Y es que los animadores de Warner, dirigidos por Mél Blanc, tenían una gran habilidad para mostrar los diversos elementos que hace de cada cultura un mundo lleno de comicidad. Esto convierte a muchos de sus personajes en divertidos estereotipos y los protagonistas de los chistes típicos de cada entorno. Por ejemplo, la mofeta **Pepe Le Pew** es, por su actitud y acento, el clásico francés rebosante de romanticismo; el gallo **Claudio** es el típico granjero norteamericano del sur, y el conejo **Bugs Bunny** hace honor a los tópicos del más auténtico habitante del barrio de Brooklyn. ¿Y qué pasa con **Speedy Gonzales**? Pues que hace referencia directa a la comunidad latinoamericana, por su dinamismo, simpatía, capacidad para salir airoso de las situaciones más apuradas, optimismo a prueba de bomba y buen humor. Por todo eso está considerado uno de los personajes más populares de todos los tiempos entre los espectadores estadounidenses de origen hispano. ¡Un verdadero héroe!






# CAZADORES A TUTIPLÉN

Ya sabes que este simpático roedor con acentillo mexicano corre que se las pela buscando el mejor trozo de queso y sabe burlar con mucha gracia y algo de cara dura a aquellos que pretenden atraparle. En to[illegible] protagonizado 47 cortos y, por supuesto, siempre ha logrado escapar de todos sus perseguidores. Y los hay para todos los gustos: desde el enorme toro **Vulturo** (como podrás ver en el corto **Tortilla Flaps**) hasta los **Mexinali Shmoes**, una panda de gatos con muy malas pulgas, o el famoso **Pato Lucas**, que también se trasladó a la frontera sur de los Estados Unidos para enfrentarse con él.

Sin embargo, no hay duda: el eterno enemigo de **Speedy** es el gato **Silvestre**. "Hola, gatito, ¿buscas un *ratonsito* gordito para *senar* esta noche?" suele ser la frase favorita del roedor para pinchar a su rival número uno. A **Speedy Gonzales** le encanta hacer rabiar al famoso gato, y con frecuencia, usa también su sombrero para llamar la atención y atraerlo. Pero ya sabes que el gato **Silvestre** no es un minino con suerte, y aunque se inventa toda clase de trucos y artimañas para cazar, nunca consigue hincarle el diente ni a **Speedy** ni al pequeño canario **Piolín**... ¿qué será lo que merienda el "lindo gatito"?

# ALGUNAS CURIOSIDADES

En 1962 la popularidad del ratón llevó al cantante **Pat Boone** a grabar una canción titulada **Speedy Gonzales**, con la que se convirtió en número uno en las listas de éxitos musicales de medio mundo. Más tarde, el tema fue versionado por un buen número de artistas pop.

Nadie conoce exactamente la velocidad máxima que puede alcanzar **Speedy**, pero, teniendo en cuenta que es capaz de atravesar enormes campos y ciudades en apenas unos segundos, podemos calcular que llega a los 1.000 km/h. ¡Qué pasada!

Tampoco sabemos cuántos kilómetros ha recorrido **Speedy** durante sus 50 años de existencia. Seguro que sumándolos todos se podría dar la vuelta al mundo varias veces. Aunque a tanta velocidad, ¿te enterarías de algo?

En dos episodios aparece también el ratón más lento de México, es decir, la antítesis de **Speedy**, que además es su primo. Su nombre es **Slow Poke Rodríguez**. ¿Será el ratoncito **Pérez** también otro miembro de la familia?

**Speedy** siempre se ha caracterizado por su gran éxito con las chicas, mejor dicho, con las "ratoncitas". En especial, siente debilidad por las hermanas de sus amigos, a las que dedica toda clase de piropos. Oye, si a él le funciona, voy a probar yo también...


Los cómics de ¡DIBUS!
LA DIMENSIÓN DE QUIQUE
Guión y dibujo: Álex López
¿...Y DICES QUE SALIÓ DE TU MESITA DE NOCHE Y QUE VIENE DE OTRA DIMENSIÓN?
¡UAUUH! ESO ES COMO EN AQUEL CAPÍTULO DE EXPEDIENTE X QUE DIERON QUE... ÑAM, ÑAM...
¡COLLEJÓN!
PERO HOMBRE, NO LO VAYAS GRITANDO POR AHÍ.
SE SUPONE QUE NADIE DEBE DESCUBRIR NUESTRO SECRETO Y TÚ LO VAS CHILLANDO POR TODO EL PATIO.
VAYA, POR FIN OS ENCUENTRO...
DICE LA PROFE QUE YA HAN CONSEGUIDO SEPARAR A GROMPF Y GUILLERMINA.
OH, PERO PERMITIDME QUE ME PRESENTE. SOY LA NUEVA. ME LLAMO VICTORIA
ÉSTA ES MI TARJETA. TOMAD.
¡UY! PERDONADME UN MOMENTO, QUE ME LLAMAN AL MÓVIL.
BIP, BIP PIRURIII PIRURIII
?
VAYA, ERA MI AMIGA PURI, PERO SE HA CORTADO PORQUE AQUÍ NO TENGO COBERTURA. MEJOR ME VOY AL OTRO LADO DEL PATIO, QUE ALLÍ SÍ QUE TENGO.
BIP BIP
BUENO, CHICOS, ¡HASTA LUEGO! AH, POR CIERTO...
...PODÉIS CONTINUAR HABLANDO DE VUESTRO AMIGO DE OTRA DIMENSIÓN. YA SABÍA QUE ERA UN ESPÉCIMEN BABOSIANO TIPO B DE LA DIMENSIÓN K-NAD-A...
SALTA A LA VISTA.
¡¿DÓNDE LO HABÍAMOS DEJADO?!



Dibu Concurso
Rugrats
Tommy tiene que encontrar a todos los Rugrats... ¡porque se van de fiesta! Cada vez que encuentres a uno de ellos, desbloquearás divertidos minijuegos como Las Galletas de Angelica o La carrera de Reptar. ¿Te atreves con ellos?
SORTEAMOS VIDEOJUEGOS RUGRATS I GOTTA GO PARTY PARA GAMEBOY ADVANCE.
GAME BOY ADVANCE
Rugrats
I GOTTA GO PARTY
THQ
Nintendo
Dibuja la cara de Tommy cuando encuentra a uno de la pandilla de los Rugrats.
APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe
TP
THQ
www.thq.co.uk
GAME BOY ADVANCE
PROEIN
www.proein.com
Envíanos tu dibujo con una fotocopia del siguiente cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO RUGRATS
Revista ¡Dibus!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de marzo!
DIBUCONCURSO RUGRATS
Dibuja la cara de Tommy cuando encuentra a uno de la pandilla de los Rugrats.
Nombre: Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Calle: Número: Piso: Puerta:
Población: Código Postal: Provincia:
@FAFNIR98

# Zona Pokémon

# UN REPASO A LAS PELÍCULAS MÁS ESPERADAS



**Llevamos más de un año sin películas de Pokémon en nuestro país, pero en Japón y en EE.UU. siguen estrenándose puntualmente. ¿Cuándo llegarán a nuestros cines? Ésta es la pregunta que os habéis hecho todo este tiempo, y este mes intentaremos responderla.**

Este año **Pokémon** vuelve a cobrar fuerza con el lanzamiento de los dos nuevos juegos para GBA en junio y con la emisión de la quinta temporada de la serie de animación, primero en Fox Kids y, más tarde, en Telecinco. ¡Nos os quejaréis!

Si todo va bien, tendremos dos películas de **Pokémon** este año, aunque una, la cuarta, irá directa a vídeo (sin pasar por las salas de cine) y la quinta se estrenará en otoño en la pantalla grande. Lo que no tenemos todavía son las fechas definitivas de lanzamiento y estreno de ninguna de las dos.

**Pokémon 4Ever** se estrenó en EE.UU. en octubre del año pasado, y el próximo 18 de marzo, los estadounidenses podrán tener ya en sus estanterías el DVD de la película. Refrescaremos un poco el argumento para los despistados… Se dice que un dios protege el bosque y que puede realizar pequeños milagros. Este ser tiene el poder de viajar por el tiempo y de hacer que la naturaleza se revitalice allá por donde pasa. Como habréis podido adivinar, nos referimos a **Celebi**, el **Pokémon** planta más escurridizo de todos. Huyendo de un cazador de **Pokémon** que lleva malas intenciones, **Celebi** transporta a **Sam**, un entrenador de **Pokémon**, a la época actual, donde ambos acabarán encontrándose con **Ash**, **Misty** y **Brock**. El poderoso **Suicune** también tiene una misión especial que cumplir… ¿Cuál será?



## #25

### Latios y Latias: los espíritus guardianes de la ciudad del agua

Sólo se ha estrenado en los cines nipones y eso fue el pasado verano. Esta película ya incorpora personajes y **Pokémon** de la generación advance. **Ash** y compañía llegan a la ciudad de Altomare, la más bella del mundo, según dicen. Es muy parecida a Venecia, pues está rodeada de agua y la atraviesan multitud de canales.

Aunque **Ash** ha llegado atraído por una importante competición, pronto empezará a verse involucrado en los extraños sucesos que están a punto de tener lugar… La leyenda cuenta que dos seres extraordinarios guardan la ciudad del agua, pero en ella también se esconde una secreta fuente de energía codiciada por la organización del **Team Rocket**. Pero esta vez, nuestros héroes tendrán que vérselas con rivales mucho más peligrosos que **Jessie** y **James**…

## >>Características del DVD Video

EE.UU.

**Título:**

- Pokémon 4Ever. Best friends, better heroes.

**Fecha de lanzamiento en EE.UU.:**

- 18 de marzo de 2003.

**Curiosidades:**

- Coincide con el lanzamiento en EE.UU. de los juegos Rubí y Zafiro.
- Es una edición especial para los fans.

**Extras:**

- Cortometraje Pikachu's Pika Boo.
- Avance/tráiler de Latios y Latias: los espíritus guardianes de la ciudad del agua.
- Entrevistas a los actores de doblaje y a los productores del DVD.
- Juego interactivo.
- Website exclusivo.













# La que viene...

## Pokémon Advance Generation: La estrella de los deseos de las siete noches

Se estrenará en Japón este verano (19 de junio) y los protas serán **Ash**, **Brock**, **Masato** y una nueva compañera... **Haruka**, la chica que sustituye a **Misty**. El profesor **Pokémon** de la región de Houen es **Odamaki** y **Ash** ya cuenta con, al menos, uno de los tres *starters* de Advance Generation en una de sus pokéball. Cómo no, también en esta ocasión podremos disfrutar de un cortometraje que nos mostrará lo último de lo último en **Pokémon**, y la traducción aproximada del título es: ***La base secreta de los Pokémon que bailan***. ¡Más detalles en próximos números de tu revista preferida!

La página oficial de esta peli es: www.pokemon2003.jp Está en japonés, claro





# POKEGUÍA de EPISODIOS

## CAPÍTULO 155 Los amigos psíquicos

**Pokémon protagonistas: #54 Psyduck, #203 Girafarig**

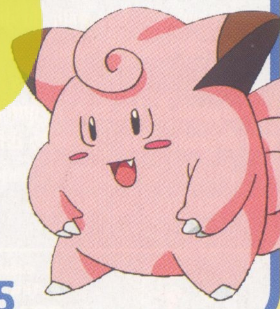
Mientras nuestros amigos pasan a través de un bosque, son advertidos de que un **Pokémon** fantasma está asustando a todo el mundo y que la única manera de vencerlo es con un **Pokémon** psíquico. Como no tienen ninguno de esta clase, preparan a **Psyduck**, que tiene ataques psíquicos. Siguen por el bosque y encuentran una chica con un **Girafarig**. Mientras, el **Team Rocket** planea robar todos los **Pokémon** psíquicos de la ciudad para poder enfrentarse a los fantasmas sin problema.

#203

## CAPÍTULO 156 Cazadores de fortuna

**Pokémon protagonistas: #35 Clefairy #184 Miltank**

**Ash** y sus amigos por fin llegan a Ciudad Trigal, el primer paso para convertirse en campeones de la Liga Johto. Desgraciadamente, el Gimnasio está cerrado y deciden pasear un poco por la ciudad. Una chica, **Blanca**, les hace de guía, ya que conoce muy bien Ciudad Trigal, pero el **Team Rocket** aparece y roba el **Clefairy** de **Blanca**. Cuando logran recuperarlo, **Ash** descubre que **Blanca** es la líder del Gimnasio, así que empiezan un duelo. ¿Vencerá **Ash** a **Blanca** y su poderoso **Miltank**?



#35

## CAPÍTULO 157 Juego sucio

**Pokémon protagonistas: #155 Cyndaquil, #158 Totodile**

**Blanca** invita a los viajeros a visitar la granja de **Miltank** de su tío **Milton**. **Ash** ve la oportunidad perfecta para estudiar a los **Miltank** y la mejor manera de vencerlos. El **Team Rocket** ataca en ese momento y roba toda la leche de la granja, pero **Ash** no puede dejarlos escapar impunes y los vence con **Cyndaquil** y **Totodile**. Después de la visita, **Ash** ya ha descubierto que la mejor forma de vencer a un **Miltank** es con el trabajo en equipo... ¡Seguro que ahora consigue una medalla!

#155

## CAPÍTULO 158 Sorpresa en el bosque

**Pokémon protagonistas: #6 Charizard, #52 Meowth**

Ahora que **Ash** ha vencido a **Blanca**, se prepara para continuar el viaje, pero aparece un locutor de Radio **Pokémon** que quiere entrevistarlo. Mientras, los del **Team Rocket**, hambrientos como siempre, se acercan a la estación de radio creyendo que son unos grandes almacenes. **Jesse** y **James** se disfrazan de famosos para poder entrar. Una vez dentro, oyen que están entrevistando a Ash, y que éste y sus amigos participan en un serial radiofónico. El **Team Rocket** se presenta en el estudio dispuesto a enmarañar un poquito las cosas.

#52



# ENTREVISTA A JAVIER FESSER

Por Juanjo Sarto

**Javier Fesser, madrileño de la cosecha de 1964, es director de filmes publicitarios y, cuando se enfrentó a los "Agentes de la TIA" sólo había realizado un largometraje, aunque de gran éxito: El Milagro de P. Tinto. La Gran Aventura de Mortadelo y Filemón es su segunda película... que seguro que se convertirá en su segundo gran éxito.**

**El Milagro de P. Tinto está considerado un film muy original e ingenioso. ¿Por qué has elegido adaptar un personaje de otro autor para tu segunda película?**
En primer lugar, porque me apetecía muchísimo. Es un mundo que me encanta, y los personajes me atraen mucho, pero la verdad es que, para adaptarlos al cine, hace falta bastante ingenio y mucho trabajo, porque había que encontrar la clave para que una película de imagen real fuera igual que el tebeo... pero sin serlo.

**¿Qué fue lo más difícil al escribir un guión "al estilo" Ibáñez?**
Encontrar el tono de la "adaptación" a la pantalla. **Ibáñez** crea a sus personajes con gran libertad y cargados de ironía y "mala uva". Y trasladar eso a la película era fundamental, pues había que transmitir la filosofía de los personajes. Encontrar la forma de hacerlo fue lo más difícil.

**La mayoría de los actores que intervienen en la película son desconocidos. ¿Resultó difícil elegirlos?**
No... ¡lo difícil fue encontrarlos! Iniciamos un casting y nos propusimos encontrar a los personajes de **Ibáñez**, y no a actores que pudieran interpretar a los personajes. Y dimos con unos cuantos. Yo, además, tenía una premisa imprescindible: quería que las caras fueran poco conocidas, para que el espectador, ya en la primera secuencia, viera a **Mortadelo** y **Filemón**, y no a unos actores "haciendo de...".

**Suponemos que el más complicado de todos fue Mortadelo. Y es que la cara de Mortadelo es muy difícil...**
**Mortadelo** es muy complicado. Pero no era un personaje con el que yo estuviera obsesionado físicamente. No estaba buscando a alguien que se pareciera mucho a **Mortadelo**... buscaba a **Mortadelo**. Y estaba convencido de que existía. Y no buscaba a alguien que fuera calvo, con gafas y narizotas, sino que tuviera el optimismo del personaje, que creo que es su esencia. Y tuve la inmensa suerte de que ese personaje fuera real... y clavadito a **Mortadelo**. ¡Eso fue un auténtico regalo!

¿A quién se le puede ocurrir meterse ahí dentro? ¡A Mortadelo y Filemón!

El milagro de P. Tinto, la primera y exitosa película de Javier Fesser.



**¿Examinaste a muchos candidatos para el papel?**
Antes de conocer a **Mortadelo**, que estaba en Barcelona, llegué a hacer las pruebas... a casi 500 actores.

**¿Es de Barcelona?**
Sí, es catalán. No podía ser de otra manera. Aquí nació, de la pluma de **Ibáñez**... y yo busqué por toda España, y al final me di cuenta de que tenía que buscar en Barcelona.

**¿Qué criterios se siguieron para introducir otros personajes de Ibáñez, pero no de MORTADELO Y FILEMÓN, por ejemplo, a los de la 13 RUE DEL PERCEBE o a Rompetechos?**
Ocurrió de forma espontánea... Mientras realizábamos el guión... veíamos lo que nos apetecía incluir y buscábamos escenarios o personajes para crear conflictos interesantes para **Mortadelo y Filemón**. No partíamos de una idea concreta de meter a tal o a cual personaje. Según los que íbamos necesitando, nos planteábamos: "¿Para qué vamos a inventar a un personaje si tenemos a la madre de **Filemón**, a los de **13 RUE DEL PERCEBE** o a **Rompetechos**?".

**Hemos visto en TV que Francisco Ibáñez está muy contento con la película. ¿Ha colaborado mucho con vosotros?**
La colaboración de **Ibáñez** en esta película ha sido ante todo su confianza. Desde el principio, ha visto la pasión, el respeto y el amor que sentimos por su trabajo y sus personajes. Y esa confianza del "padre de la criatura" es lo que me ha dado libertad para trabajar alegre, feliz y con la misma soltura con la que supongo que él dibuja.

**Ibáñez ha manifestado en varias ocasiones su desilusión con el resultado final de los dibujos animados de sus personajes...**
Yo entiendo que las adaptaciones dan mucho miedo. Y sé que la primera vez que hablamos, él debió de pensar: "Estos tíos, o son tontos o están locos, porque hacer una película de **MORTADELO Y FILEMÓN** con esta historia, y de carne y hueso...*¡Uf!*". Y comprendo que al padre de la criatura le diera un vértigo especial.

**Es lógico.**
Cuando le enseñamos el casting, la selección de actores que encarnarían los personajes, respiró más relajado, porque pudo ver a **Mortadelo**, a **Filemón**, a **Ofelia**, al **Profesor Bacterio**... pero sobre todo a los dos primeros. Yo creo que venía asustado y no esperaba encontrarse con **Mortadelo** y **Filemón**. Se quedó colgado con la cara de los dos y dijo: "Estos son. Míralos. Ahí están". Y creo que a partir de ese momento, su miedo desapareció.

**Por lo que cuentas, Ibáñez ha seguido de cerca el proceso...**
Nos apetecía mucho involucrarle desde el principio. Así que nos fuimos a Barcelona a conocerlo, a contarle la historia que teníamos en mente... y luego fuimos compartiendo con él las ideas que se nos ocurrían. Hemos sentido que apoyaba todo lo que hacíamos. No ha intervenido directamente en la película, pero estaba informado. Incluso acudió en alguna ocasión al rodaje y, creo que se lo pasó "pipa". Cuando vio la película entera y terminada, salió contento de la proyección... y yo también salí contento, claro.

Javier Fesser cuenta con un currículum disperso, perturbado y brillante, es decir, las tres condiciones que debe cumplir cualquier agente de la T.I.A.

Viendo esta imagen, ¿crees que salvarán al mundo o acabarán con él?




**¿Cuál es el elemento, a tu juicio, que distingue a Mortadelo y Filemón, o a las historietas de Ibáñez, de otros cómics de humor?**

Hay algo que me gusta y me fascina, y es el encanto de su inoperancia e inutilidad. Son dos tipos que siempre, siempre, están haciendo cosas, maquinando... Nada les sale bien, no avanzan hacia ningún sitio, no salen del agujero... pero no se rinden nunca y mantienen siempre la moral bien alta.

**¿Crees que la película, aunque se base en dos personajes muy populares aquí, puede funcionar igualmente bien en otros países?**

Confío en que sí, porque **Mortadelo** y **Filemón** tienen un carácter universal que, aunque no sea algo que **Ibáñez** haya buscado expresamente, los ha hecho populares en muchos países. En Alemania piensan que son alemanes. A nosotros nos parecen superespañoles... y a los alemanes, superalemanes. Y todas las referencias que utiliza **Ibáñez** en las historietas nos parecen muy españolas, pero son universales. Y una historia sobre dos personas que hacen mil cosas de la forma más complicada posible es igual de divertida aquí que en cualquier otro lado. Estamos hablando de rasgos profundamente humanos... ¡No hay característica más humana que la imperfección! Y estos dos la abanderan a las mil maravillas.

**Pues vayamos con la última pregunta: ¿qué proyectos tienes en cartera ahora?**

Irme una semana a esquiar con mis tres hijos y mi mujer. ¡Es el proyecto más urgente que tengo entre manos!

## ¡¡Que lo disfrutes!!

# CÓMO SE HACE... La peli de MORTADELO Y FILEMÓN

**Tras recibir un informe especial y supersecreto de manos del mismísimo Super, os informamos sobre la realización de los impactantes efectos especiales de esta peli, sin los que las viñetas de Ibáñez no habrían podido verse reflejadas en la gran pantalla. ¡Atentos, dibucolegas!**

Javier Fesser planeó una película espectacular, aunque respetando al cien por cien la obra de Ibáñez. Nosotros creemos que lo ha conseguido… ¿y vosotros? Mientras lo pensáis, os contaremos algunos secretillos de la peli.
Para empezar, hay más de 350 planos que contienen efectos digitales, como exagerar las proporciones del cuerpo o hacerlas pequeñas (es el caso de Mortadelín). Hummm… ¿y que decís de la altura de Rompetechos?

Digitalizaron la película entera para lograr reproducir la atmósfera del cómic. Durante más de un año, 34 personas se encargaron del diseño, la animación en 3D, la posproducción… y tras cinco meses de preparación, empezó un rodaje intensivo que duró trece semanas y del que no se escapó ningún miembro del equipo. Y no os penséis que cuando se termina el rodaje, se acaba la película, no señor. Los chicos de posproducción tuvieron que añadir los efectos, el sonido, digitalizar el metraje… y eso fueron 7 meses de trabajo.

## LOS EFECTOS ESPECIALES

### EL MOSQUITO

Ese pesado mosquito que no logras apartar de tu refresco o del plato de sopa también ha importunado a los protas de MORTADELO Y FILEMÓN. Para no tener que adiestrar a ninguno (no sabéis lo pesaditos que se ponen), crearon uno en 3D, que no come, ni se queja. Este mosquito tenía que cantar en el karaoke en una secuencia de 30 planos de animación.
¡Y menuda marcha llevaba el tío!

### LOS INCREÍBLES BATACAZOS

Sin ellos, una historieta de MORTADELO Y FILEMÓN no sería lo mismo, y una película menos. Todos los mamporros se realizaron en un solo plano (no hay ningún corte en el metraje). Además, se utilizaron muñecos digitales de los personajes combinados con los personajes reales para que el efecto de dichos porrazos resultara más creíble.

### OTROS EFECTOS

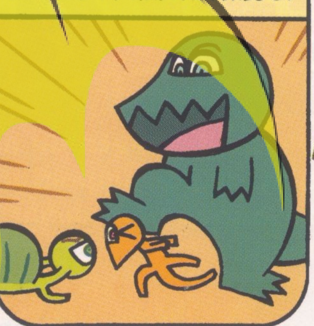
Crear una increíble bola de cemento de 100 metros de altura es uno de los efectos más impactantes de la película. Para guardar semejante mole se construyó una instalación de proporciones similares… Luego, la magia de la informática se encargaría de hacer caer dicha "pelotita" justo encima de… (no nos dejan decirlo, secreto de sumario…). La duplicación de público y los más de 200 planos en que Mortadelo se disfraza son otros efectos que hay que tener en cuenta. Y es que Javier Fesser ha conseguido dar un toque muy personal a los personajes de Ibáñez. Si todavía no habéis visto la peli… ¿a qué esperáis?




Los agentes de la T.I.A. saben muy bien qué armas utilizar para vencer al enemigo... *ejem*, bueno, al menos eso es lo que dicen ellos.

# Dinokid

David Ramírez







# Dinokid







# Wilfredo el Caballero

Darío Adanti













# Wilfredo el Caballero

Darío Adanti










Dibu Concurso
Yu-Gi-Oh!
Con EL JUEGO DEL MILENIO podrás participar en el emocionante Duelo de Monstruos... ¡como protagonista! Elige a Yugi, Joey, Mai o Kaiba y tira tu carta. Cada una reacciona de distinta forma según su poseedor. ¡Increíble!
Sorteamos
EL JUEGO DEL MILENIO de Yu-Gi-Oh!
Yu-Gi-Oh!
MILLENNIUM
¿QUIERES GANAR UNO?
DIBUJA A TU MONSTRUO FAVORITO DE YU-GI-OH!
MATTEL
© 2003 Mattel, Inc. All rights reserved. © 1996 KAZUKI TAKAHASHI. TM NAS
Envíanos tu dibujo junto con una fotcopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO YU-GI-OH!
c/Fluvià, 89
08019 Barcelona
¡TIENES HASTA EL 31 DE MARZO!
DIBUCONCURSO YU-GI-OH!
Dibuja a tu monstruo favorito de Yu-gi-oh!.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:

# PIRATA

Guión y dibujo: Lope

¡LE HE DICHO QUE NO QUIERO QUE ME SALVE LA VIDA, PAYASO!

¡¡QUE ME DEJE EN PAZ!!

PE... PERO ENTIÉNDAME, SEÑORA... SOY UN **SUPERHÉROE** ... TENGO QUE CUMPLIR CON MIS OCHO HORAS LABORABLES...

?

¡Y LA PRÓXIMA VEZ LLAMARÉ A UN GUARDIA, CRETINO!

¿Y TÚ QUÉ MIRAS?

¿ERES UN SUPERHÉROE DE VERDAD?

SÍ, SEÑOR. EL MEJOR DE TODOS... ¡OLOMAN!

PUES NO PARECE QUE TENGAS MUCHO ÉXITO...

ESO ES PORQUE ESTAMOS INVADIDOS POR LOS SUPERHÉROES **AMERICANOS**. NADIE CONFÍA EN LOS AUTÓCTONOS.

Y MI ACENTO **GALLEGO** ME DELATA.

¿ERES GALLEGO?

SÍ, SEÑOR. ¡DE **BADAJOZ**, Y A MUCHA HONRA!

VALE, VALE...

¿Y CÓMO TE CONVERTISTE EN SUPERHÉROE? ¿SUFRISTE UN ACCIDENTE DE LABORATORIO? ¿TE PICÓ ALGÚN BICHO RADIACTIVO?

BUENO... EN UNA OCASIÓN ME MORDIÓ UN HÁMSTER... PERO SE MURIÓ EN EL ACTO...

POBRE.

¡JOBAR!

¡¿A QUIÉN PRETENDO ENGAÑAR?! SOY UN SUPERHÉROE DE PACOTILLA. NI SIQUIERA ME LLAMO OLOMAN... ¡MI AUTÉNTICO NOMBRE ES **MANOLO**! SÓLO QUE TUVE QUE CAMBIAR EL ORDEN DE LAS LETRAS PARA APARENTAR.

PATÉTICO, ¿EH? LO SÉ.

TE DEJO. VOY A SEGUIR MI RONDA. SI ALGUNA VEZ NECESITAS QUE TE SALVEN LA VIDA, NO DUDES EN LLAMARME. APAREZCO EN LAS PÁGINAS AMARILLAS.

YA SABES, EN LA S DE SUPERHÉROES.

CHAO.

¡¿OTRA VEZ USTED?! ¡**GUARDIAS**, **DETENGAN A ESTE MAMARRACHO**!

PERO SEÑORA, DÉJEME SALVARLE LA VIDA UN POQUITO...

MALOS TIEMPOS PARA LOS SUPERHÉROES EUROPEOS...

LOPE 4 02


NOMINADA AL OSCAR® COMO MEJOR PELÍCULA DE ANIMACIÓN INFANTIL
JIMMY NEUTRON
EL NIÑO INVENTOR
¡DESPEGA EN VÍDEO Y DVD!
WIDESCREEN COLLECTION
"JIMMY NEUTRON: EL NIÑO INVENTOR INTELIGENTE Y DIVERTIDO..."
"Un preadolescente con una neuronas a la altura de las de Einstein y un ESPÍRITU GAMBERRO sin nada que envidiar a Bart Simpson.
-Fotogramas-
EL DVD INCLUYE UN MONTÓN DE EXTRAS
• Cómo Se Hizo • Vídeos Musicales
• Spots Promocionales • Trailers de Cine
• Dibujos Extra
¡JIMMY NEUTRON EXPLOTA EN VÍDEO Y DVD!
EL 25 DE FEBRERO DE 2003
Copyright © 2001 by Paramount Pictures and Viacom International Inc. All Rights Reserved. NICKELODEON, JIMMY NEUTRON: BOY GENIUS and all related titles, characters and logos are trademarks of Viacom International Inc.
Date, availability and special features subject to change without notice. TM & Copyright © 2002 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.
@FAFNIR98

# ¡Dibuja a... LAS FANTÁSTICAS AVENTURAS DEL COMANDANTE COUSTEAU!




La inmensidad del mar esconde miles de misterios, sus profundidades guardan secretos e incógnitas que el oceanógrafo más famoso del mundo, **Jacques Cousteau**, se encargó de enseñar al mundo. Sí, dibucolega, este intrépido comandante marino ha sido plasmado en dibujo animado. Él y sus amigos estudian las especies marinas más increíbles. ¡Ponte el traje de buzo y pégate un chapuzón creativo!

## ›› Jacques Cousteau

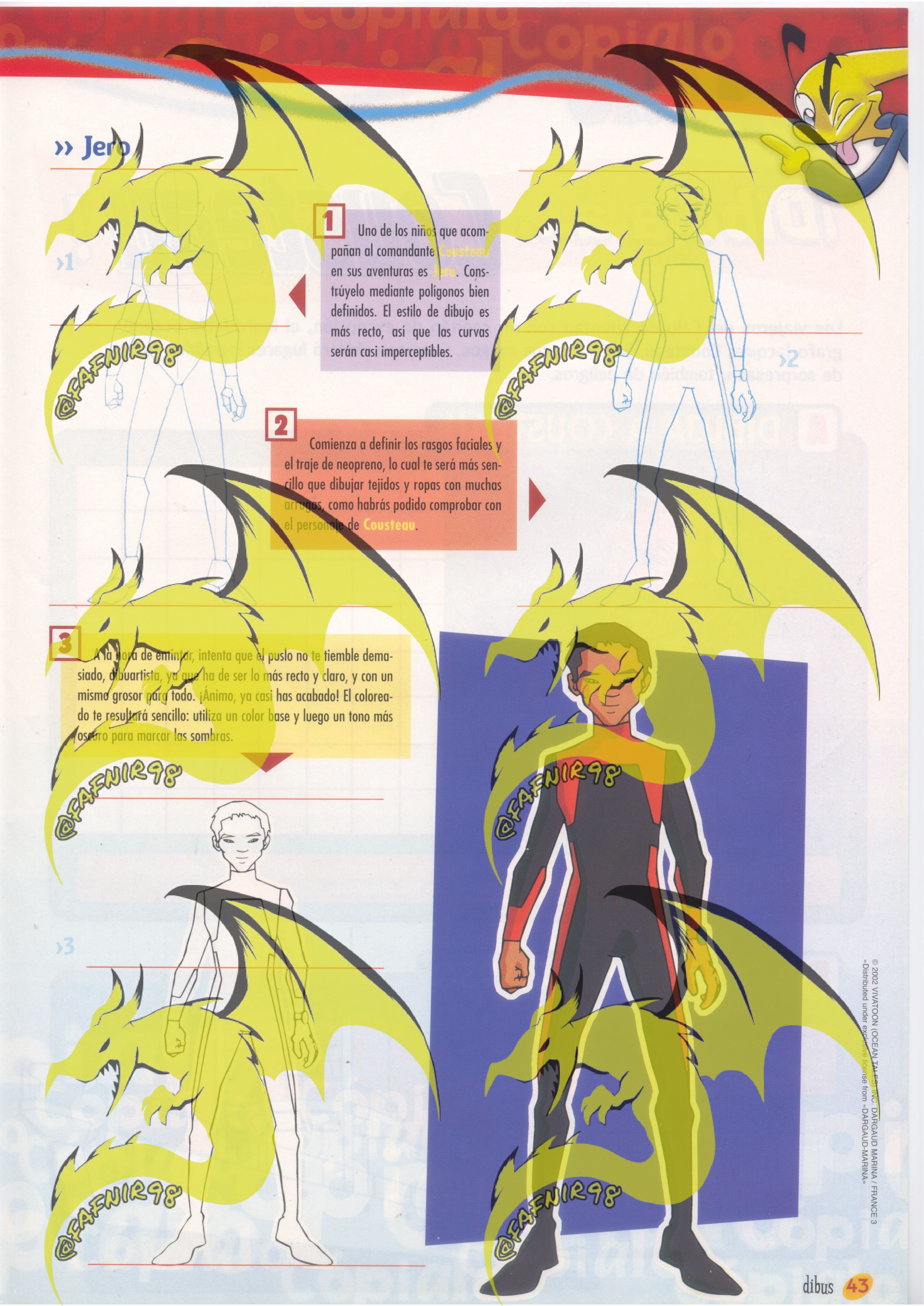
**1** Empieza dibujando un esquema del cuerpo a partir de figuras simples: cilindros y óvalos. Muy sencillo, dibuartista.

**2** Después, sobre el esquema básico del cuerpo, dibújale la ropa y la cara (tan característica). Añádele los prismáticos y la cadena donde se apoya. ¡No te olvides de algo importantísimo, su gorro rojo!

**3** Entinta a **Cousteau** utilizando un rotulador de punta fina de grosor **0,4**. Una vez que hayas repasado todo el dibujo a lápiz, ponte manos a la obra con las sombras, marcándolas en negro. ¡Listo para colorear! El color plano le da un aspecto muy vivo y actual. Marca bien las zonas de sombra con algunos colores, y ya tendrás al comandante dispuesto a navegar.

## ¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a **Cousteau** y a **Jero**, y debes trazarlas a lápiz. Una vez que hayas seguido todas las indicaciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.



## ›› Jero

›1

**1** Uno de los niños que acompañan al comandante **Cousteau** en sus aventuras es **Jero**. Constrúyelo mediante polígonos bien definidos. El estilo de dibujo es más recto, así que las curvas serán casi imperceptibles.

›2

**2** Comienza a definir los rasgos faciales y el traje de neopreno, lo cual te será más sencillo que dibujar tejidos y ropas con muchas arrugas, como habrás podido comprobar con el personaje de **Cousteau**.

**3** A la hora de entintar, intenta que el pulso no te tiemble demasiado, dibuartista, ya que ha de ser lo más recto y claro, y con un mismo grosor para todo. ¡Ánimo, ya casi has acabado! El coloreado te resultará sencillo: utiliza un color base y luego un tono más oscuro para marcar las sombras.

›3



Cópialo

# ¡Dibuja a... Cousteau!

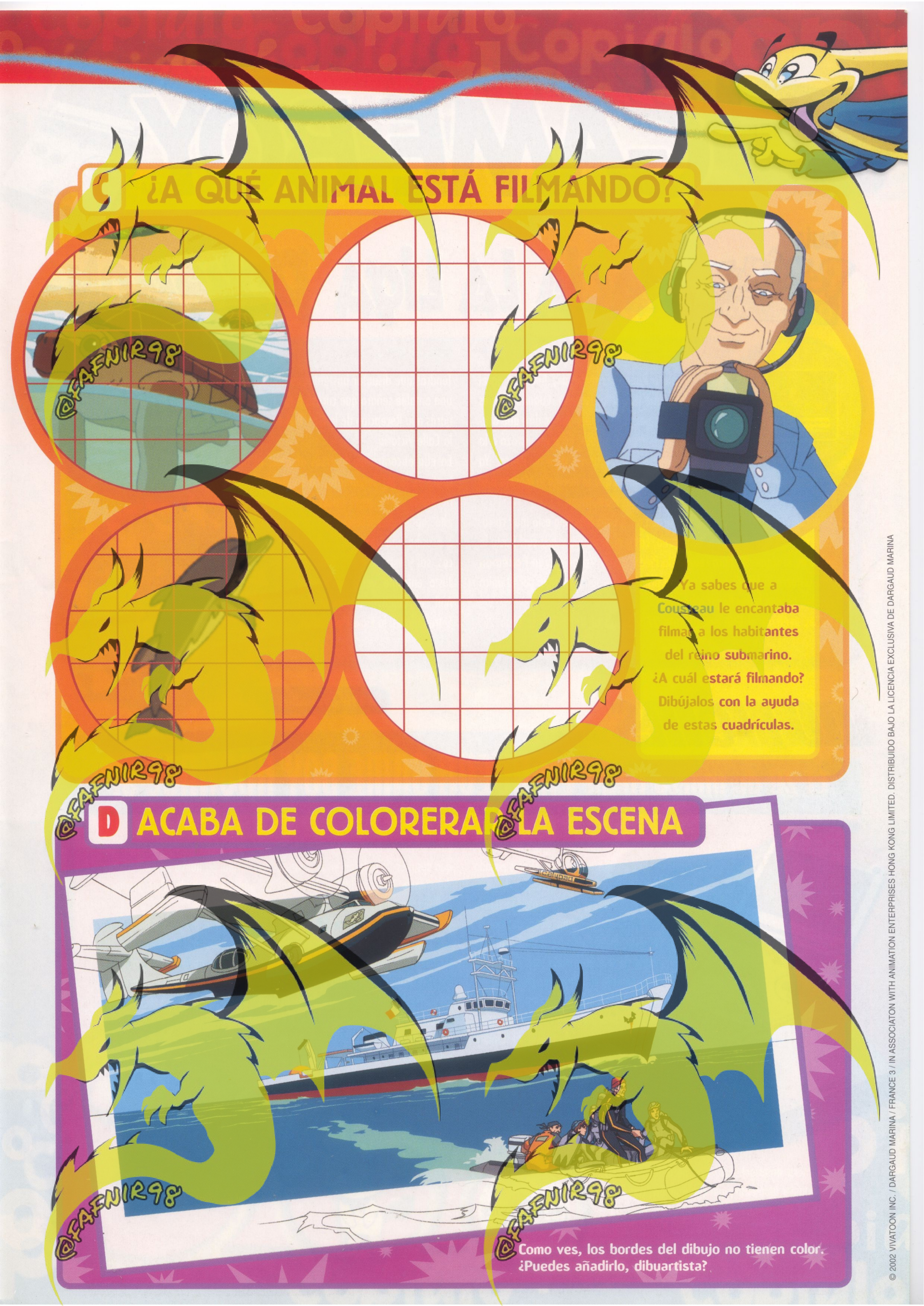
Los viajeros del Calypso cuentan con un capitán de excepción, el inolvidable oceanógrafo Jacques Cousteau. Junto con sus amigos, Cousteau visitará lugares increíbles llenos de sorpresas y también de peligros.

## A DIBUJA A COUSTEAU

Con este dibujo, te enfrentas a un nuevo reto: dibujar a alguien mayor. ¡Atrévete con el oceanógrafo más famoso de todos los tiempos!

## B COLOREA EL CALYPSO

Este barco ha dado la vuelta al mundo... Coloréalo ayudándote de la tabla de colores que tienes abajo.


C ¿A QUÉ ANIMAL ESTÁ FILMANDO?
Ya sabes que a Cousteau le encantaba filmar a los habitantes del reino submarino. ¿A cuál estará filmando? Dibújalos con la ayuda de estas cuadrículas.
D ACABA DE COLORERAR LA ESCENA
Como ves, los bordes del dibujo no tienen color. ¿Puedes añadirlo, dibuartista?

# GUÍA Pokémon Oro y Plata — Hacia La Liga Pokémon

Vuela a Pueblo Primavera y haz surf en el lago que hay a la derecha. Cuando llegues a la otra orilla, un individuo te dirá que acabas de entrar en Kanto. Echa un vistazo a la Pokégear y comprobarás que es cierto. Ya puedes ver el camino que te lleva a la Meseta Añil y, por lo tanto, a la Liga **Pokémon**.

Te encuentras en la Ruta 27 y la entrada a las Cataratas Tojo está muy cerca. Es el camino que une Johto con Kanto. Entra en la cueva y haz surf hasta la orilla de la izquierda para recoger la Piedra Lunar. Luego usa un **Pokémon** que conozca la MO Cascada, sube la primera cascada y avanza por el único camino posible hasta llegar a la salida.

Debes avanzar al Este por la Ruta 27 y luego al Norte por la Ruta 26.

Tendrás que disputar bastantes combates, pero en la Ruta 26 encontrarás una amable señora que curará a tus **Pokémon**. Al final de la Ruta 26 llegarás a la Recepción de la Liga **Pokémon**. Enseña tus medallas y entra en la Calle Victoria.

En ella encontrarás diversos objetos; el más importante es la MT Terremoto. La salida es fácil de hallar, pero, justo antes de llegar a ella, aparecerá **Rival** para ponerte a prueba una vez más. Si le vences, sal y estarás en la Ruta 23. Justo enfrente verás la Meseta Añil, el objetivo de todos los entrenadores: la **Liga Pokémon**.

#130 GYARADOS

# NOTICIAS

## El [illegible] de marzo llega LA NUEVA GAME BOY ADVANCE SP

Estará disponible en tres colores (negro, azul y plateado). Lo anunciamos en primicia el mes pasado y la noticia ha causado un revuelo extraordinario. Nosotros ya hemos tenido la nueva **GB Advance SP** en nuestras manos. Abierta, plegada, con o sin luz, no cabe duda de que el revuelo está justificado: esta consola va a levantar pasiones.

Ya sabéis que su diseño plegable la convierte en una máquina casi plana: cerrada sólo mide 2,4 cm de grosor. El tamaño es de 8x8 cm y tan sólo pesa 143 gr, menos que muchos teléfonos móviles. Pero sí, habéis acertado, lo mejor es su pantalla. Fijaos en sus características: 32.000 colores, 240x160 puntos de resolución y... ¡luz frontal! (no retroiluminada, como dijimos en el número anterior). Esto nos permite elegir en cualquier momento jugar con o sin luz, con sólo presionar un botón. La iluminación, en todo caso, es perfecta, por supuesto incluso para jugar a oscuras. Lo que ocurre es que después lo notaréis en el consumo de energía. Su nueva batería de litio dura entre 10 (con luz) y 18 horas de juego continuado. Pero siempre podréis recargarla cuando lo necesitéis en sólo 3 horas.

La **Game Boy Advance SP** es compatible con todos los juegos de **Game Boy**, lo que significa que podemos jugar con nuestros **Pokémon** de la **Color** y también con los *megahits* que van a llegar, como **Rayman 3** o **Final Fantasy**. Saldrá a la venta en tres atractivos colores y su precio estará entre los 129 y 139 euros. Como guinda, os contaremos que en Japón se va a editar un pack con la nueva **Game Boy** y el juego **Final Fantasy Tactics**. Su precio rondará los 150 euros. Pero sólo 20.000 afortunados podrán hacerse con él...




Dibu Concurso
FOX KIDS
Llega la
NUEVA TEMPORADA
de DIGIMON en FOX KIDS
¿Quieres ganar este fantástico lote de regalos Digimon?
>Todos los fines de semana a las 11:25h y a las 16:05h.<
Contesta a la siguiente pregunta:
¿A QUÉ TEMPORADA NOS REFERIMOS?
Colaboran:
UNICE
BANDAI
PANINI
© 2003 Fox Kids Europe. FOX KIDS and related names and logos are the exclusive property of the Twentieth Century Fox Film Corporation
(tm) & © 2003 Toei Animation Co., Ltd. All Rights Reserved.
Envíanos tu respuesta junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO DIGIMON
08019 Barcelona
¡TIENES HASTA EL 31 DE MARZO!
DIBUCONCURSO DIGIMON
CONTESTA A LA PREGUNTA: ¿A QUÉ TEMPORADA NOS REFERIMOS?
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98



# DIGIMUNDO

por Letsumon

## DIGIMON, LA ÚLTIMA FRONTERA

*Seguro que eres un fan de **Guilmon, Renamon, Calumon, Takato, Henry** y toda la pandilla que hemos conocido en **Digimon 3**... Pues es hora de cambiar de aires, amiguicolega, porque ha llegado **Digimon Frontier**.*

A partir del 1 de marzo, Fox Kids emite en exclusiva la esperada continuación de la saga de los **Digimon**. Y es que nada volverá a ser lo mismo con estas nuevas aventuras, ya que veréis monstruos mucho más evolucionados, enemigos más peligrosos... y aventuras más sorprendentes.

El Digimundo vuelve a estar en peligro. La paz que traían los tres gobernantes del mundo, los tres Digimon Ángel **Seraphimon**, **Ophanimon** y **Cherubimon** se vio amenazada cuando este último se rebeló. Ahora el Digimundo está a punto de desintegrarse y, para evitarlo, los espíritus de los diez guerreros legendarios deben encontrar a los niños elegidos para que les ayuden a derrotar al malvado **Cherubimon**. Pero esta vez no será como siempre, y los **Digimon** no lucharán por los protagonistas... sino que los propios niños elegidos se fusionarán con los espíritus y cada uno de ellos podrá convertirse en un **Digimon**. ¿A que te molaría que te pasara a ti?

El protagonista de esta historia es **Takuya Kanbara**, un chico muy activo a quien le gusta defender lo que es justo. Vaya, un buen tipo (y como tiene que ser todo buen entrenador de **Digimon**). Pero el único problema es que le gusta actuar sin pensar antes, y eso le puede acarrear muchas batallas... Imaginad que se lanza a una lucha contra **Velgmon** o **Calmaramon** sin pensar antes en una estrategia. ¡Seguramente saldría mal parado! Este niño elegido siempre se entera de los problemas en el Digimundo gracias a los mensajes que recibe en su móvil de última generación (cuando no son mensajes de algún amigo que quiere ir a jugar un partidillo con él, claro). **Takuya** está vinculado al **Digimon Flamon**, que es el representante del espíritu del fuego, y juntos forman la bestia **BurningGreymon**.

**Koji Minamoto** es uno de los amigos de **Takuya** y el que siempre le acompaña en las primeras aventuras en el Digimundo. **Koji** tiene la mala suerte de que su padre, a causa del trabajo, viaja mucho (ya sabéis, siempre hay un personaje así en las series japonesas) y nunca ha podido tener muchos amigos, por eso es una especie de lobo solitario (y tiene aspecto de tal). El **Digimon** con el que forma el híbrido **KendoGarurumon** es **Strabimon**, el espíritu de la luz.

¿Queréis conocer más cosas sobre estos personajes? ¿Contra qué enemigos van a enfrentarse? ¿Qué otros enemigos van a aparecer? Ya sabéis, no os perdáis la nueva serie.

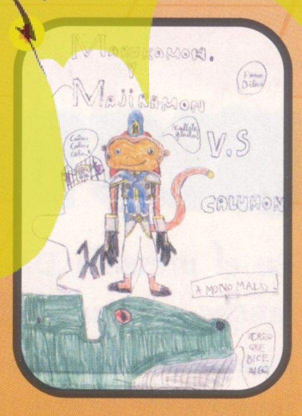
Agradecemos la colaboración de Arait Multimedia y Fox Kids.

# DIGI art

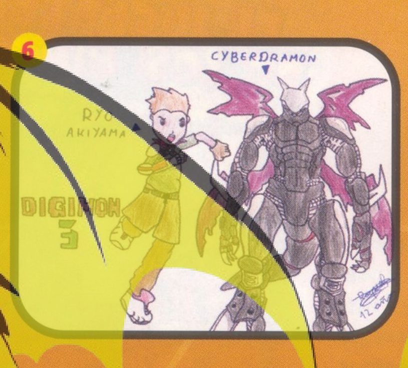












1 **Rosa Navarro Fernández,** 11 años, Albacete.

2 **Juan Carlos Campos Rodríguez,** Barcelona.

3 **Rebeca Bernal García,** San Vicente del Raspeig (Alicante).

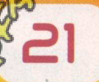
4 **Ángel Vela Martínez,** 9 años, Targa (Zaragoza).

5 **Daniel Barrena Wagener.**

6 **Raquel Calpe Torres,** Teruel.

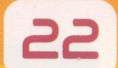
7 **Irene Mateos Martínez,** Gijón (Asturias).

# Los capítulos



## 21 ¿El compañero de Jeri? Mi querido príncipe Leomon

**Kazu, Kenta** y **Jeri** espían a los niños elegidos en el parque y **Jeri** se imagina cómo debe de ser la vida de un entrenador. Cuando todos se van, **Jeri** se encuentra con **Calumon** y piensa que es su **Digimon**. Pero aparece un Deva que los ataca. Cuando **Calumon** y **Jeri** piensan que no se salvarán, llega **Leomon**, de un arco iris. **Jeri** intenta convertirse en su entrenadora, pero no puede ni siquiera con el D-Power de **Takato**, por lo que **Leomon** se va sin ella.



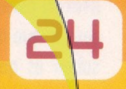
## 22 La aparición de Vikaralamon. Protejamos nuestra ciudad

A **Henry** le regalan un póster con el horóscopo chino. Poco después, en el parque, **Jeri** les pide a **Takato** y a sus amigos que le enseñen el juego de cartas de **Digimon**. Llegan **Henry** y **Rika** y el primero les explica que los Devas son, en realidad, los animales del horóscopo chino. En ese momento aparece un nuevo Deva, con la forma de un cerdo gigante. **Terriermon**, **Renamon** y **Guilmon** digievolucionan, pero no pueden derrotarlo. Cuando están a punto de usar las cartas azules, llega **Yamaki**...



## 23 Digimon a la carga. Sigamos hacia delante.

**Vikaralamon**, el Deva cerdo, continúa la devastación de la ciudad, mientras los **Digimon** intentan detenerlo. En el parque, **Calumon** presiente que algo malo se acerca, y entonces aparece **Makuramon**, otro Deva que iba disfrazado hasta ese momento. **WarGrowlmon** consigue vencer finalmente a **Vikaralamon** pero, mientras, **Makuramon** destruye el programa Juggernaut de **Yamaki** y abre un portal hacia el Digimundo. A pesar de que se encuentre con **Leomon**, nadie puede evitar que **Makuramon** secuestre a **Calumon**.



## 24 Al mundo digital. El día de partida.

**Renamon** y los otros monstruos buscan un portal a través del cual llegar al Digimundo para rescatar a **Calumon**. **Jeri** ya ha conseguido un D-Power y ahora entrenará a **Leomon**. Todos los entrenadores les cuentan a sus padres que deben viajar al Digimundo y les revelan la verdad sobre los **Digimon**. Al final, **Guilmon** descubre un portal y cuando todos están a punto de atravesarlo, **Yamaki** les confiesa que, ahora que **Makuramon** ha destruido **Hypnos**, está del bando de los niños elegidos.

Vikaralamon

*agradecemos la colaboración de Fox Kids.





# HISTORIAS DE AMOR... Y DE ACCIÓN

*En el presente Dibumanga destacaremos dos series shojo con mucha personalidad y, de paso, os comentamos que también las pueden leer los dibucolegas, porque los chicos son una parte muy importante de este tipo de cómics.*

## El juguete de los niños

**Miho Obana**, la autora de esta pequeña maravilla que en su país de origen se titula **KODOMO NO OMOCHA** (el título en castellano es la traducción exacta), nos presenta una historia que dista mucho de ser dulzona y puramente romántica. Los dos protagonistas, **Sana** y **Hayama**, poseen una personalidad muy distinta. **Sana** tiene alma de "salvadora del mundo" y es la reina de las causas perdidas. **Hayama** parece que pasa de todo y lidera la pandilla de gamberros de su clase.

**Sana** quiere poner fin a sus fechorías, pero pronto descubre que, tras la dura coraza de **Hayama**, se esconde alguien interesante. Los divertidos equívocos que se suceden a partir de ese momento se intercalan de vez en cuando con algunas situaciones un poco más serias. Si quieres leer un *shojo* con algunos capítulos surrealistas y un humor un poco ácido, éste es tu manga.



Aquí tenéis la edición española de Kamikaze Kaito Jeanne.



## Kamikaze Kaito Jeanne

Nos encontramos ante un *shojo* con un poco de acción y de magia. A este género se le llama "Magical Girl" y normalmente lo protagoniza una chica que se transforma en heroína.

**Maron** parece una estudiante normal, pero lo que ni sus amigos ni profesores saben es que por las noches adopta otra personalidad. Realmente forma equipo con un aprendiz de ángel y recibe órdenes de unos jefes muy celestiales. Pero las misiones que le encomiendan hacen que **Jeanne** (**Maron**) tenga problemas con la justicia y que la hija del comisario de policía, que va a su clase, le dé la lata todo el día.

El estilo de **Arina Tanemura** es un poco recargado, pero la historia es interesante y el dibujo, muy agradable. Las aventuras de **Jeanne** se complican a medida que avanzan los capítulos. ¿Cómo acabará esta historia de ángeles y ladrones?

# CONAN

## EL DETECTIVE PRODIGIOSO

**Desde hace unos años, cuando pensamos en un manga de detectives, el primero que se nos viene a la cabeza es DETECTIVE CONAN, de Gosho Aoyama.**

Esta historia empezó su andadura en 1994 en uno de esos semanarios japoneses tan gordotes como los que os mostrábamos el mes pasado sobre una balanza… el **SHONEN SUNDAY**.

Con el tiempo, el manga se ha recopilado casi en 40 volúmenes y la serie de televisión supera los 200 capítulos. Esta última tiene 7 temas musicales de inicio (*openings*) y ocho de fin (*endings*), que podéis escuchar en los más de 10 CD que se han editado… en Japón, claro.

En el cine se han estrenado cinco películas que han obtenido un gran éxito, y el fenómeno todavía no ha concluido, ya que el manga sigue apareciendo puntualmente en la revista **SHONEN SUNDAY**. **Shinichi Kudo** y su álter ego **Conan Edogawa** han encandilado a una legión de fans tanto en su país de origen, Japón, como en Occidente.

En nuestro país, Planeta-DeAgostini publica el manga y, hasta hace poco tiempo, Antena 3 ha estado emitiendo la serie de televisión. Si todavía no conoces al detective más famoso del manga… ¡no esperes más!

# LO + EN ANIME



## Fushigi Yuugi

SAV Video | vol. 1 | DVD

Si te gustó la serie… en este DVD encontrarás los capítulos especiales en OVA (Original Video Animation), es decir, que no obtienen la categoría de películas por su corta duración. Esta serie contiene seis capítulos y consta de tres DVD, que podrás ver a partir de febrero. ¡No te pierdas las aventuras de **Miaka** y **Yui**!



## EXPRESIONES CORPORALES

### EXPRESAR CON GESTOS

Como es una princesa infantil, tiene un carácter un poco egoísta y tenaz, lo que nos da una imagen graciosa. Intentaremos expreasar sus sentimientos con todo el cuerpo.

### SONRISA TÍMIDA

**Lo imprescindible para este tipo de personaje es...**

Un vestido infantil simple y un broche.

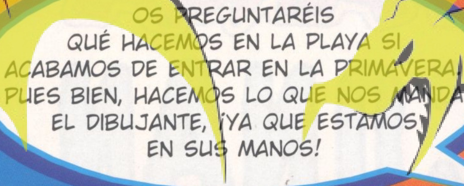
El tejido del vestido tiene que ser grueso para que no destaque el perfil del cuerpo.

Un par de zapatos (botas) ajustados para poder expresar movimientos graciosos.


Para dibujar el ojo cerrado, es mejor trazar esta línea arqueada hacia arriba. Realza su carácter abierto.


Hombros alzados y cabeza ligeramente ladeada.

# DIBUJA CON... ¡Dibus!




**¡Afilando lápices que empezamos, artistas! Seguro que, dibujando personajes, domináis que no veas. Pero hay partes que cuestan más que otras, ¿a que sí? Las manos, por ejemplo, son bastante complicadas a la hora de dibujar. Intentemos, pues, facilitar esta tarea que tantas veces nos trae de cabeza.**

## 1. LAS MANOS

Más de una vez habréis tomado vuestras propias manos como modelo, ¿a que sí? Os habréis dado cuenta de que la estructura básica se compone de un rectángulo, cinco cilindros de diferentes medidas y un pequeño triángulo a modo de base del pulgar.

Si colocamos la palma hacia abajo, veremos perfectamente los nudillos en el nacimiento de cada dedo y las arrugas que se forman en cada una de sus dos articulaciones (menos el pulgar, que sólo tiene una). En el extremo de cada dedo se encuentran las uñas.

FIJAOS BIEN EN LOS ESQUEMAS:

Con la palma hacia arriba, lo que vemos son las líneas de la mano y de los dedos, que son precisamente por donde éstos se plegan cuando cerramos el puño o hacemos cualquier gesto.

Al cerrar el puño, los dedos se recogen en la palma de la mano y la punta o yema de cada uno de ellos queda justo en el centro de la mano.

## LA TIRA DE FRIKI







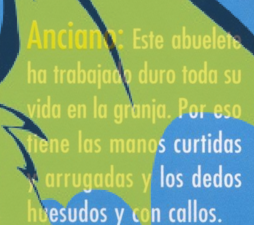





## 2. EJEMPLOS

Muy bien, artista, ahora que sabéis un poco más sobre las manos, vamos a pasar a analizar la forma que tienen según los personajes. ¡A ver esas manos!

**Dama:** Una delicada señorita cuida y mima su cutis y, cómo no, sus finas manos y largos dedos, con todo tipo de cremas y demás productos.



**Anciano:** Este abuelete ha trabajado duro toda su vida en la granja. Por eso tiene las manos curtidas y arrugadas y los dedos huesudos y con callos.

**Forzachón:** Los porteros de discotecas y otros locales, por ejemplo, suelen ser musculosos y grandes. Su fuerza también se demuestra en las manazas de gruesos y angulosos dedos. ¡No os metáis con ellos, dibucolegas!



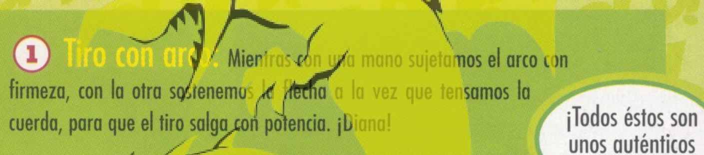
**Gordito:** A nuestro amigo le encantan las hamburguesas, pues ya veis que está bien rellenito. Al igual que el cuerpo y la cara, cuando dibujamos un personaje regordete, también le dibujamos las manos bien redonditas y los dedos como si se hubiesen hinchado también ellos de comer hamburguesas.

## 3. MANOS EN ACCIÓN

A continuación, tenéis algunas acciones que se realizan coordinando ambas manos, es decir, que necesitamos la participación conjunta de las dos. ¡A por ellos, dibusocios!







1 **Tiro con arco:** Mientras con una mano sujetamos el arco con firmeza, con la otra sostenemos la flecha a la vez que tensamos la cuerda, para que el tiro salga con potencia. ¡Diana!

2 **Cortar verduras:** Para trocear cualquier alimento en la cocina, como verduras y hortalizas (tened cuidado, no lo hagáis solos), sujetamos con una mano el alimento (poniendo los dedos a salvo), mientras cortamos con la otra, ayudados por un cuchillo. ¡Fijaos en Arguiñano!

3 **Clavar clavos:** Cogemos el clavo con la yema de los dedos, generalmente índice y pulgar, y situamos la punta sobre la superficie que vamos a perforar. Luego golpeamos sobre la cabeza del clavo con el martillo, que sostenemos con la otra mano. ¡Cuidado con los dedos!

4 **Tocar la guitarra:** Mientras sujetamos el mástil y ponemos los acordes con una mano, con la otra... ¡le damos caña a las cuerdas, diburockeros!

¡Todos éstos son unos auténticos manitas!



## 4. MANOS A LA OBRA

Hoy harás un poco de dibujo de campo. Así que agarra tu bloc y sal a la calle a dibujar lo primero que veas. Y recuerda: si no practicas, no hay nada que hacer.



¡HOLA, COMIQUEROS! CÓMO ACORDAMOS EL MES PASADO, NOS TOCA HABLAR DEL CÓMIC ESPAÑOL.

Hemos querido rendir un homenaje a los dos estilos más populares del tebeo de aquí. El personaje de la izquierda está inspirado en El Capitán Trueno y el otro, en los personajes de Ibáñez.

# ¡CONÓCELOS!
## EL CÓMIC ESPAÑOL

### UN POCO DE HISTORIA

La historia se asemeja a la del cómic europeo. Empieza a finales del siglo XIX, de la mano de ilustradores infantiles como Apel.les Mestres, y se consolida a principios del siglo XX con la aparición de semanarios y revistas como el TBO o Pulgarcito. El éxito del TBO fue tal, que aún hoy en día llamamos tebeos a los cómics.

Si hay que destacar un género en todos los años de historia del cómic español, éste es, sin duda, el humorístico, con autores de la talla de Francisco Ibáñez, padre de Mortadelo y Filemón, entre otros; Escobar, autor de Zipi y Zape; Rat o Segura.

También hacemos mención a las historietas no tan humorísticas, pero no por ello menos importantes como las históricas. En el caso de El Capitán Trueno, dibujado por Ambrós, o de Hazañas Bélicas.

En las décadas setenta y ochenta tuvo lugar el gran boom de las revistas de cómics. Éstas dieron a conocer a dibujantes tan geniales como Miguelanxo Prado, Daniel Torres o Azpiri.

En la actualidad, el cómic español se ha globalizado y se pueden encontrar de todos tipos. Algunos autores de hoy en día que podemos destacar son Albert Monteys, autor de Calavera Lunar, JR Cano, Daniel Acuña o RF Bachs, entre otros.

Daniel Torres
TOM
a Los Ángeles

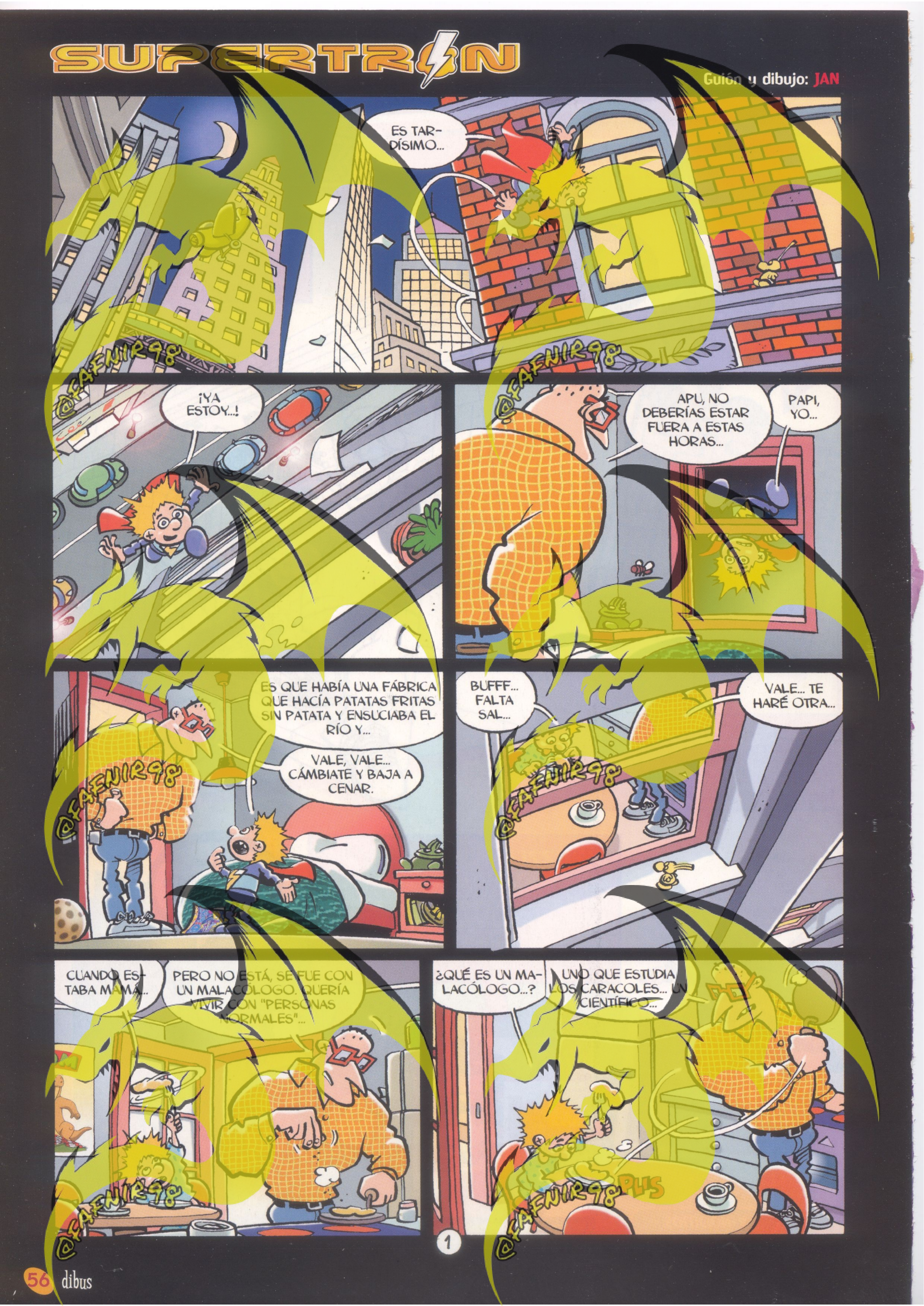
## TE RECOMENDAMOS... TOM EN LOS ÁNGELES

Todos conocemos a Tom, pues su simpatía se hace notar en las páginas de esta revista y, ya que hablamos sobre el cómic español, no podemos dejar de mencionar a **Tom**, uno de los personajes de **Daniel Torres**, cuya simpatía se hace notar de forma especial en esta revista.

**Tom** es una historieta ilustrada donde se narran las aventuras de nuestro amigo, el dinosaurio naranja. En unos de sus muchos viajes, y llevado por su isla, llega hasta Los Ángeles, la meca de los sueños. Allí conoce a dos jóvenes hermanos muy entusiastas con un sueño: llegar a ser estrellas de cine. ¿A que no sabéis quién va a ayudarlos?




PASATIEMPOS
¡HOLA, DIBUARTISTAS! ¿DISPUESTOS A PASARLO EN GRANDE? ¡SIMON DICE: A EMPEZAR!
1- QUÉ MAL PINTA ESTO
¡Oh, no! Un caco ha entrado en la habitación de Víctor y se está llevando su colección de tebeos. ¡Colorea el dibujo antes de que el ladrón escape!
2- EN EL LABERINTO
Ayuda a Simon a encontrar la salida en este enrevesado laberinto.
3- PUZZLE
Echa una mano a Simon y ayúdale a encontrar la pieza que falta del puzzle. Presta atención a la foto de la izquierda, que tomaron a un héroe llamado... ¡Superlópez! ¿Que todavía no has leído ningún cómic del genial personaje creado por Jan? ¡Imperdonable!
Por Crom, esto es más difícil de lo que pensaba...
?
1
2
3
4
SOLUCIÓN: 4
@FAFNIR98


SUPERTRON
Guión y dibujo: JAN
ES TAR-DÍSIMO...
¡YA ESTOY...!
APU, NO DEBERÍAS ESTAR FUERA A ESTAS HORAS...
PAPI, YO...
ES QUE HABÍA UNA FÁBRICA QUE HACÍA PATATAS FRITAS SIN PATATA Y ENSUCIABA EL RÍO Y...
VALE, VALE... CÁMBIATE Y BAJA A CENAR.
BUFFF... FALTA SAL...
VALE... TE HARÉ OTRA...
CUANDO ESTABA MAMÁ...
PERO NO ESTÁ, SE FUE CON UN MALACÓLOGO. QUERÍA VIVIR CON "PERSONAS NORMALES"...
¿QUÉ ES UN MALACÓLOGO...?
UNO QUE ESTUDIA LOS CARACOLES... UN CIENTÍFICO...
1


¿POR QUÉ NO SOMOS "NORMALES" NOSOTROS, PAPI...?
VERÁS, YO TRABAJABA EN UN LABO MUY IMPORTANTE...
UNA VEZ...
PLOF
HUY, PERDÓN,
CRAHS
BOOM
ALARM
CHRRMF...
A LA HORA DEL ALMUERZO, EL DESASTRE ESTABA CONTROLADO...
2
CONTINUARÁ...

# MISTER X

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora

ESTÁBAMOS EN FEBRERO, MES DE CARNAVALES. LA GENTE SE LANZABA A LA CALLE PARA CANTAR Y DIVERTIRSE HASTA QUE...

¡MISTER X, UN LEÓN HA ESCAPADO DEL ZOO...!

MOLA TU DIFRAZ DE PATO, HIP...

¡HAY UNA CHARANGA DISFRAZADA DE LEÓN Y NO HAY MANERA DE DISTINGUIR EL LEÓN AUTÉNTICO DE LOS FALSOS!




¡¡Y LO PEOR ES QUE EL VERDADERO LEÓN ESTÁ DEVORANDO A LA GENTE!!




¡MISTER X, PIENSE ALGO, POR FAVOR!

¡CALMA!

MU CURRAO EL DIFRAZ HIP...

HIP HIP

¡QUE TODO EL MUNDO TOQUE LA MISMA COPLILLA A LA VEZ, DEPRISA!



¡ALTO! ¡EL CASO ESTÁ RESUELTO!




Y BIEN, TODO EL MUNDO SABE QUE LA MÚSICA AMANSA A LAS FIERAS...

ZZZ
RRROON

¡MISTER X LO DESCUBRIÓ!




-ATHOS Y ENRIQUECARLOS-2003-


¡Analízalo!
Guión: Athos
Dibujo: EnriqueCarlos
Color: Apisonadora
VIÑETA 1: La documentación es muy importante en los cómics. Cuanto mejor documentadas estén tus escenas más sensación de realismo darán y más disfrutará el lector.
TE PROMETO QUE ME HE DOCUMENTADO ANTES DE DIBUJARLO...
SEGURO...
VIÑETA 1: Observa el cuerpo del trabajador del zoo. ¿No te recuerda al de un gorila? Esto no es casualidad, los autores pensaron en darle ese aspecto para que tuviera relación con el trabajo que realiza. Son pequeños detalles que enriquecen la historia.
NO ME LO DIGAS, TITA FUENSANTA TRABAJA CUIDANDO BALLENAS.
¡ES QUE DA EL TIPO!
VIÑETA 2: También la composición es importante a la hora de hacer cómics. Fíjate como la atención del lector se dirige hacia la charanga donde se esconde el león. El cuerpo del trabajador del zoo y el de Mister X dejan un hueco por el que la vista se cuela hasta llegar al centro de la viñeta.
¡MAL, MUY MAL!
¡SI OS ESCONDÉIS PARA ESCUCHAR CÓMO SE LE DECLARAN A VUESTRA HERMANA, LA COMPOSICIÓN NO QUEDA BIEN!
VIÑETA 4: La actitud del trabajador del zoo ayuda a crear emoción en la historia. Su expresión alterada nos hace ver la necesidad de encontrar una solución inmediatamente. No olvides resaltar siempre la actitud de tus personajes, pero sin pasarte...
¿ES QUE TE HA PEDIDO PARA SALIR, Y LE HAS DICHO QUE NO?
¡BUAAAAAAA, ME HA DICHO QUE NO, QUÉ DESASTRE!
¡QUÉ VA! SI SÓLO ME PREGUNTÓ QUE SI COMPARTÍAMOS LA MERIENDA.
VIÑETA 6: Como es habitual en las historias de Mister X siempre hay una viñeta en la que nuestro amigo salta de alegría cuando resuelve el caso. Este momento es crucial en la historieta, con lo cual hay que destacarlo con líneas de movimiento que resalten el gesto.
¡UF, UF...!
FF
AF
AF
AY
AY
CRAC
CRAC
MÁS DEPRISA, ABUELA, QUE CREO QUE YA VEO LAS LÍNEAS DE MOVIMIENTO...


Descubre los secretos de los SUPERHÉROES
por Estudio Fénix
ZZZZT
ZZTTT
¡UNGA! MALDITO SACO DE TUERCAS...
¡HEY!
HEMOS DERROTADO AL GUARDIÁN DE TERRIFICUS... ¡Y COMO QUE ME LLAMO LÍDER QUE AHORA IREMOS A POR SU DUEÑO!
HABÉIS DERROTADO A MI FIEL TOBYBOT, SERES INFERIORES, PERO NO ME IMPORTA...
...AÚN ESTABA EN GARANTÍA.
¿POR QUÉ QUIERES ATACARNOS, TERRIFICUS? ¿CUÁL ES TU MOTIVACIÓN? ¿QUÉ PRETENDES CONSEGUIR?
¿TAL VEZ ASPIRA A HACERSE FAMOSO DERROTÁNDONOS, PARA PODER SALIR EN LAS REVISTAS DEL CORAZÓN?
¡UNGA! ACASO SERÁ UNA CRIATURA RABIOSA E IRRACIONAL QUE SÓLO SABE DESTRUIR TODO A SU PASO?
¿Y CONDUCE UNA NAVE ESPACIAL DE TECNOLOGÍA HIPERAVANZADA? ¡ANDA YA, TROGLODITOR!
YO CREO QUE SE TRATA DE UN SER OMNISCENTE QUE ESTÁ MÁS ALLÁ DEL BIEN Y DEL MAL.
¡A LO MEJOR QUIERE ABSORBER TODA NUESTRA ENERGÍA VITAL PARA USARLA CON SINIESTROS OBJETIVOS!
O PARA USARLA DE COMBUSTIBLE, DARK MAGIC, QUE ESTA NAVE DEBE DE GASTAR MUCHO.
IGUAL QUIERE CONVERTIR A TODOS LOS SERES HUMANOS EN ESCLAVOS ROBOT PARA QUE, NO SÉ, CONSTRUYAN REPRODUCCIONES DE LAS MARAVILLAS DEL UNIVERSO CON PALILLOS O ALGO ASÍ.
TERRIFICUS DICE: ¡BASTA DE TONTERÍAS!
LÍDER DICE: ¡CÓRCHOLIS!
LO QUE PASA ES QUE ME ESTOY SACANDO EL DIPLOMA DE DESTRUCTOR DEL UNIVERSO, Y LA ANIQUILACIÓN DE UN PLANETA HABITADO ES UNA DE LAS ASIGNATURAS BÁSICAS.
¡MUY MAL, MUY MAL! ¡UN DESTRUCTOR DEL UNIVERSO JAMÁS EXPLICA SUS MOTIVOS! ESTO TE BAJARÁ PUNTOS EN LA NOTA FINAL.
¡CACHIS LA MAR!
JO, HOY EN DÍA HAY QUE ESTUDIAR PARA TODO.







ANSIAS DE DOMINIO (DE UN BARRIO, UNA CIUDAD, UN PAÍS, EL MUNDO O EL UNIVERSO, ESO YA DEPENDE DE LA ESCALA SOBRE LA QUE CONSTRUYAMOS LA HISTORIA).



CODICIA (ES EL MÓVIL DE LOS TÍPICOS VILLANOS DE POCA MONTA, LADRONES, RATEROS Y DEMÁS ENEMIGOS DE LOS SUPERHÉROES MÁS "URBANOS", COMO SPIDERMAN).

VENGANZA (PUEDE QUERER VENGARSE DE ALGUIEN EN CONCRETO O DE LA SOCIEDAD EN GENERAL, ESO SÍ, CONFORME EL HÉROE LO VAYA DERROTANDO UNA Y OTRA VEZ, TAMBIÉN TENDRÁ GANAS DE VENGARSE DE ÉL).

MOTIVACIONES DESCONOCIDAS (NO HAY QUE ABUSAR DE ÉSTA, AUNQUE BIEN USADA LE DA MUCHA INTRIGA A LA HISTORIA Y HACE QUE EL PERSONAJE RESULTE MISTERIOSO Y ATRACTIVO).

EL LÍMITE ENTRE SUPERHÉROE Y SUPERVILLANO A VECES ES BASTANTE DIFUSO.


© Marvel Characters, Inc.

ALGUNOS VILLANOS ACTÚAN COMO ACTÚAN PORQUE TIENEN UNOS IDEALES, Y PUEDEN LLEGAR A EVOLUCIONAR DE MANERA QUE ACABEN VOLVIÉNDOSE BUENOS, COMO MAGNETO, PÍCARA O MÍSTICA (X-MEN).


©DC Comics, Inc.

TAMBIÉN ES COMÚN LA HISTORIA EN LA QUE UNO DE LOS HÉROES SE PASA AL BANDO OSCURO, YA SEA PORQUE LE HAN LAVADO EL CEREBRO, PORQUE LO ESTÁN CONTROLANDO, PORQUE LE HAN ENGAÑADO O PORQUE HA ENLOQUECIDO (GREEN LANTERN).


© Marvel Characters, Inc.

Y HAY PERSONAJES QUE NO SE SABE MUY BIEN EN QUÉ CATEGORÍA COLOCAR, PORQUE EN PRINCIPIO SON "HÉROES", PERO SU COMPORTAMIENTO DISTA MUCHO DE SER EJEMPLAR (SPAWN O CATWOMAN).




Para que nuestras historias sean más interesantes, hemos de tener en cuenta que nuestro héroe siempre ha de parecer que está en desventaja con respecto al malo: este último siempre tiene que parecer más listo y poderoso para que haya una sensación de peligro real.

Algunos villanos han llegado a ser tan populares que han logrado obtener su serie o miniserie propia, como el Doctor Muerte, Galactus o el Joker.




**¡TRUCO!**

Juega con las expectativas del lector: presenta un nuevo héroe, que ayude o se una a los protagonistas. Al cabo de unas cuantas historias, revela que... ¡en realidad es un villano! El impacto entre los lectores está asegurado.

El ejemplo más significativo de esto fue el grupo de Los Thunderbolts: en su propia colección descubrimos que eran supervillanos... ¡todos ellos!


© Marvel Characters, Inc.

**ATENCIÓN:**
Un superhéroe no sólo se enfrenta con supervillanos: a veces lucha contra las fuerzas de la naturaleza, contra seres que no se dan cuenta de que están causando daño o incluso contra otros superhéroes (normalmente a causa de algún malentendido).

**Actividad:**
Crea una motivación para tu supervillano. ¿Por qué actúa como lo hace? ¿Por qué se enfrenta al héroe? ¿Qué pretende conseguir con su actos? Estrújate las neuronas y envía tus propuestas a:
DESCUBRE LOS SECRETOS DE LOS SUPERHÉROES Revista ¡Dibus!
C/Flassa, 69 08019 Barcelona.





# DIBUGAME

por Tomás Pardo

**En primer lugar, una rectificación. Supongo que muchos os habéis dado cuenta de que Ape Escape 2 no está en las tiendas. El motivo es que Sony ha retrasado su salida unas semanas. Aun así, debería llegar a vuestra tienda favorita antes de que acabe el mes. ¡Cosas del directo!, como dirían en la tele. Venga, ahora sí que vamos con las novedades de este mes.**

## GREMLINS

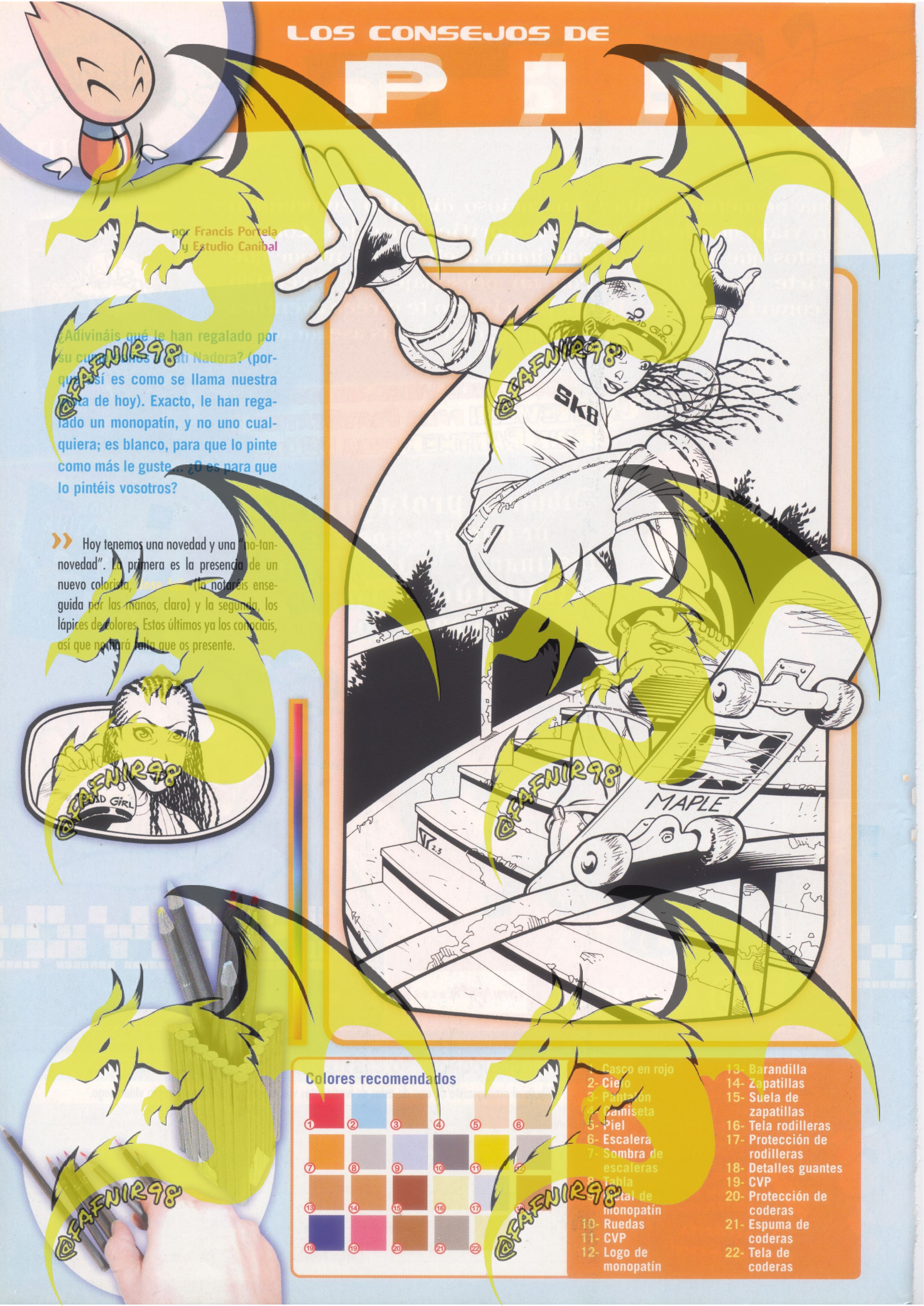
Han pasado veinte años desde que tuvo lugar la catastrófica llegada de los gremlins a Kingston Falls. Se ha organizado una gran fiesta en la que todos los residentes de la ciudad rendirán homenaje al intrépido *mogwai* **Gizmo** y a **Billy**, los dos famosos héroes de la ciudad. Pero esa noche, a causa de un descuido, **Gizmo** es salpicado con agua y nace un nuevo *mogwai* con melena blanca llamado **Stripe**, cargado de traviesas intenciones. **Stripe** se las arregla para hacer de las suyas durante la fiesta y encierra a todos los invitados con el fin de tomar de nuevo el control de la ciudad, multiplicarse y hacer que reine el caos. ¡Vuelta a empezar! Lo original de este juego es que puedes escoger con qué bando quieres jugar: con el del buenazo de **Gizmo**, cuyo objetivo será detener a **Stripe**, o con el del gamberro **Stripe**, con quien crearás tu propio ejército de gremlins. **GREMLINS** para **PS2** cuenta con 11 niveles basados en el famoso film. Además de dos fascinantes aventuras para un solo jugador (modo aventura y acción rápida) y modo para varios jugadores, con un cien por cien de acción vertiginosa, el juego te permite descubrir bandas de gremlins (mafiosos, científicos, policías y muchos más) y combatir contra sus jefes respectivos empleando técnicas especiales. También está disponible para **GBA**.

En **PAC-MAN WORLD 2**, los fantasmas vuelven a atacar Pac-Landia. Liderados por **Spooky**, los [illegible] fantasmas quieren robar las sagradas Frutas Doradas para liberar el mal sobre la ciudad. **Pac-Man** deberá impedirlo recorriendo [illegible] niveles y cogiendo las frutas antes que sus enemigos. Descubre las nuevas habilidades del popular "comecocos", aunque para ello tendrás que superar diversas pruebas. Disfruta de este divertido juego de plataformas en 3D en exclusiva para **PlayStation 2**.

## GAME-NOTIX

» **Nintendo** nos ha comentado los lanzamientos más interesantes para este año. La lista es inmensa. Para **Game Boy Advance** llega en marzo **THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST**; en abril, **KIRBY: NIGHTMARE IN DREAM LAND** y, con el verano, los esperadísimos **POKÉMON RUBÍ** y **ZAFIRO**. En Japón las ventas de estos dos últimos han sido impresionantes, ya que en sólo 5 semanas se han alzado con el primer y segundo puesto en la lista de los más vendidos de todo el año de todas las plataformas. Los afortunados que tengan una GBA deben de estar frotándose las manos… El mes que viene os contaremos jugosas novedades para **Game Cube**.


Dibu Concurso
Castleween
Pink Panther
Una pequeña brujita y un curioso diablillo emprenden un viaje que les llevará a terroríficos parajes. Con los sustos que te vas a llevar junto a ellos, qué mejor que reírte luego un rato con un personaje tan divertido como La Pantera Rosa? El primero te ofrece aventura a mogollón; el segundo, carcajadas aseguradas...
PlayStation 2
Castleween
wanadoo
Sorteamos videojuegos Castleween para PlayStation 2 y Pink Panther para PSOne.
Pink Panther
La Pantera Rosa
PlayStation
Dibuja al protagonista de uno de estos dos fascinantes videojuegos jugando a su propio videojuego.
wanadoo
www.VirginPlay.es
Envíanos tu dibujo con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO CASTLEWEEN Y PINK PANTHER
Revista ¡Dibus!
08019 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de marzo!
DIBUCONCURSO CASTLEWEEN Y PINK PANTHER
Dibuja al protagonista de uno de estos ds fascinantes vieojuegos jugando a su propio videojuego.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:





por Francis Portela
y Estudio Caníbal

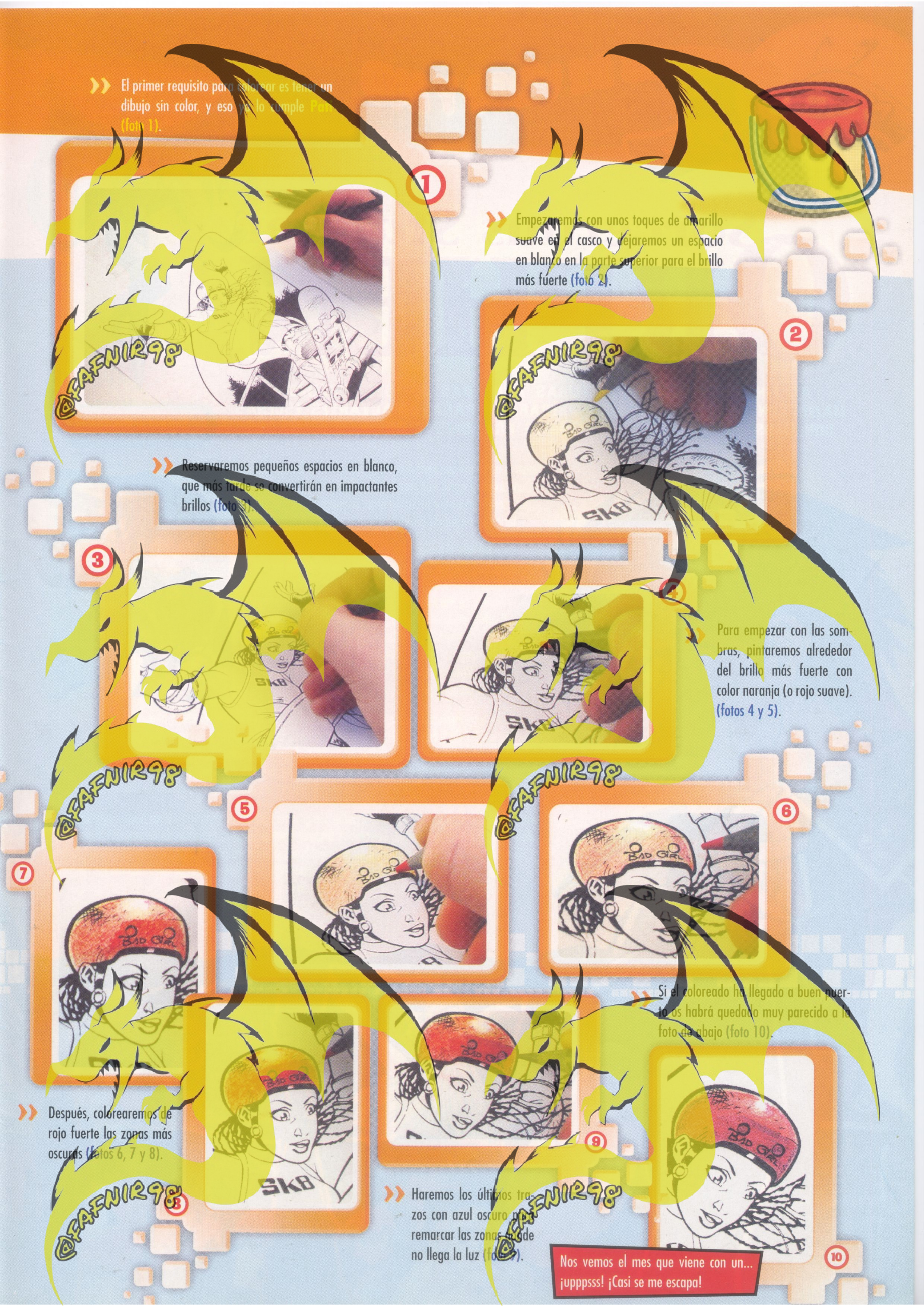
¿Adivináis qué le han regalado por su cumpleaños a Pati Nadora? (porque así es como se llama nuestra nota de hoy). Exacto, le han regalado un monopatín, y no uno cualquiera; es blanco, para que lo pinte como más le guste... ¿O es para que lo pintéis vosotros?

» Hoy tenemos una novedad y una "no-tan-novedad". La primera es la presencia de un nuevo colorista, José Luis (lo notaréis enseguida por las manos, claro) y la segunda, los lápices de colores. Estos últimos ya los conocíais, así que no hará falta que os presente.



**Colores recomendados**

1- Casco en rojo
2- Cielo
3- Pantalón
4- Camiseta
5- Piel
6- Escalera
7- Sombra de escaleras
8- Tabla
9- Metal de monopatín
10- Ruedas
11- CVP
12- Logo de monopatín
13- Barandilla
14- Zapatillas
15- Suela de zapatillas
16- Tela rodilleras
17- Protección de rodilleras
18- Detalles guantes
19- CVP
20- Protección de coderas
21- Espuma de coderas
22- Tela de coderas





El primer requisito para colorear es tener un dibujo sin color, y eso ya lo cumple Pati (foto 1).

Empezaremos con unos toques de amarillo suave en el casco y dejaremos un espacio en blanco en la parte superior para el brillo más fuerte (foto 2).

Reservaremos pequeños espacios en blanco, que más tarde se convertirán en impactantes brillos (foto 3).

Para empezar con las sombras, pintaremos alrededor del brillo más fuerte con color naranja (o rojo suave). (fotos 4 y 5).

Después, colorearemos de rojo fuerte las zonas más oscuras (fotos 6, 7 y 8).

Haremos los últimos trazos con azul oscuro para remarcar las zonas donde no llega la luz (foto 9).

Si el coloreado ha llegado a buen puerto os habrá quedado muy parecido a la foto de abajo (foto 10).

Nos vemos el mes que viene con un... ¡upppsss! ¡Casi se me escapa!

# Sorcerous Stabber ORPHEN

**AL FIN LLEGAN LAS AVENTURAS ANIMADAS DE ESTE MISTERIOSO MAGO CON INCREÍBLES PODERES. PREPARAOS PARA IMPACTANTES ESCENAS, CONJUROS IMPRONUNCIABLES, TEMIBLES DRAGONES Y DOCENAS DE MAGOS.**

Selecta Visión



**ORPHEN** es un anime que tiene acción para dar y tomar. Enmarcado en una extraña época que mezcla lo medieval con lo moderno, esta serie destaca por sus carismáticos protagonistas y una historia que sorprende con cada nuevo capítulo.

**Orphen**, el protagonista, ha cambiado de nombre y de residencia. Se fue de la torre de magos donde recibía clases por culpa de un desgraciado accidente con la espada de **Bartanders**, que convirtió a su mejor amiga **Azalea** en un terrible dragón llamado **Bloody August**. Ahora, **Orphen** vive en un pueblo muy tranquilo enseñando magia al joven **Magic**, el hijo del tabernero. Y junto con **Volcán** y **Dorhin** acepta arriesgadas misiones a cambio de un buen pellizco.

En una de estas misiones conoce a **Clea**, una chica alocada que quiere aprender magia (aunque sin esforzarse demasiado, claro está), que insiste en acompañar a **Orphen** en sus aventuras. Aunque a éste no le hace demasiada ilusión, no tiene más remedio que aceptar su compañía. Además, de vez en cuando **Clea** tiene golpes de suerte, así que tenerla cerca no siempre significa problemas. Pero los que siempre se los buscan son **Volcán** y **Dorhin**, ya que el primero idea negocios imposibles que acostumbran a acabar en desgracia.

Como veis, en esta serie se combinan a la perfección grandes dosis de dramatismo y buen humor, acompañadas de muchísima acción y fantasía. **SORCEROUS STABBER ORPHEN** empezó como novela en una revista japonesa llamada **DRAGON MAGAZINE** y ya ha visto publicado en nuestro país el manga, de la mano de **Norma Editorial**. Ahora llega el anime en un estupendo DVD repleto de extras que harán las delicias de todos los aficionados al anime japonés. ¡No os lo perdáis!



VHS DVD VIDEO

THE POWERPUFF GIRLS

# Las Supernenas: La película

A Pétalo, Burbuja y Cactus se les quedó pequeña la tele, así que decidieron que el cine sería un buen marco para sus aventuras. Y para que todos las podáis ver, aquí tenéis el vídeo, con la primera peli de las tres heroínas.

Warner Home Video
Cartoon Network

**Las Supernenas** se enfrentan a uno de los malosos de siempre, **Mojo Jojo**, que quiere convencerlas de que se ha reformado para ganar su confianza. El origen del gran villano entre villanos está a punto de ser revelado, el **Profesor Utonium** guarda un terrible secreto y las **Supernenas**... están dispuestas a defender a su querido profesor cueste lo que cueste, aunque haya un mono tan desagradable de por medio. ¿Cómo acabará este embrollo? ¿Qué nuevos y descacharrantes inventos habrá ideado la mente maquiavélica de **Mojo Jojo**? ¡Lo descubriréis en la peli! Ya podéis alquilarla desde el 11 de febrero.

Esta película se estrenó en el cine en agosto de 2002. **Craig McCracken**, el creador de la serie de televisión, fue el director, escritor y productor ejecutivo. El DVD ofrece características especiales interesantes, como un cortometraje de **El laboratorio de Dexter**, entrevistas a los creativos y el tráiler de la peli, e incluye subtítulos en cinco idiomas. No está mal, ¿verdad?



Walt Disney

# 101 Dálmatas 2

**Cruella de Vil** vuelve a las andadas. Todavía con la idea de hacerse un abrigo de piel de dálmata, contrata los servicios de un artista que pinta cuadros con manchas negras y blancas. ¡A su estilo! Mientras, **Roger** y **Anita** disfrutan de su nueva casa en el campo con sus 101 dálmatas. Gracias a la nueva canción compuesta por **Roger**, viven más desahogados. Pero los problemas empiezan cuando uno de los cachorros, **Patch**, decide irse de casa para conocer a su ídolo de la tele, el perro **Relámpago**. **Patch** cumple su sueño y conoce a la estrella, pero sus aventuras no han hecho más que empezar. El DVD está a la venta a partir del 26 de febrero e incluye jugosos extras, ideales para que pases un buen [illegible], como reportajes protagonizados por perros reales, juegos y tráilers.

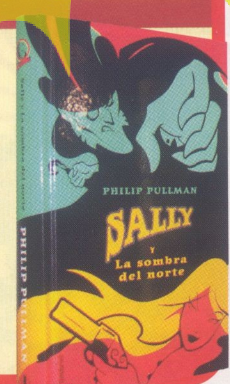
## MANOLITO GAFOTAS
## MANOLITO TIENE UN SECRETO

Llega una nueva aventura de **Manolito** y su particular pandilla. **Orejones** descubre una nueva vocación en la poesía (¡quién se lo iba a decir!) y **Manolito** se ve obligado a guardar (a su entender, claro está) un terrible secreto. ¿Qué ocurrirá?

Elvira Lindo
**EDITA:** Alfaguara

## SALLY Y LA SOMBRA DEL NORTE

Una misteriosa sombra se extiende desde el Norte y **Sally Lockhart** no puede evitar verse envuelta en el asunto… Viaja con este fascinante libro a la Inglaterra del siglo XIX, donde un elenco de personajes amenizará una aventura ya de por sí interesante. ¿Podrá Sally detener al mago del norte?




Philip Pullman
**EDITA:** Umbriel

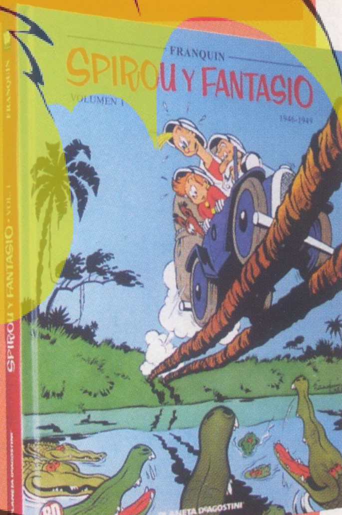
## TUS AMIGOS DE LA TELE
## BUGS BUNNY JOHNNY BRAVO

Si quieres más aventuras de tus personajes preferidos de la tele… síguelos en las páginas de estos cómics, dibucolega. Pasa un buen rato en compañía de **Bugs Bunny** y **Johnny Bravo** con los dos primeros números de esta divertidísima colección.

Cartoon Network
**EDITA:** Planeta-DeAgustini

## SPIROU Y FANTASIO VOL. 1

**Spirou y Fantasio** son dos de los personajes más conocidos del cómic francés. Han protagonizado montones de aventuras juntos, e incluso han llegado a tener serie de dibujos animados propia. Y aquí recopilan todos sus cómics… ¿Qué más pueden pedir?




Franquin
**EDITA:** Planeta-DeAgustini

## HEROCLIX HIPERTIME

Los personajes de los cómics de DC aterrizan en este original juego de tablero en el que tú decides qué acciones realizan los héroes… ¡y también los villanos! Tienes dos tableros distintos, un montón de figuras en cuyas peanas hay un dial que determina las características y superpoderes de los personajes y fichas de estrategia. Ah, y no te pierdas la primera ampliación de HEROCLIX, INFINITY CHALLENGE, con más figuras y nuevas historias. **Superman**, **Batman**, **Magneto**, **Kingpin**, **El Joker**, **Spiderman**… ¿A quién eliges?

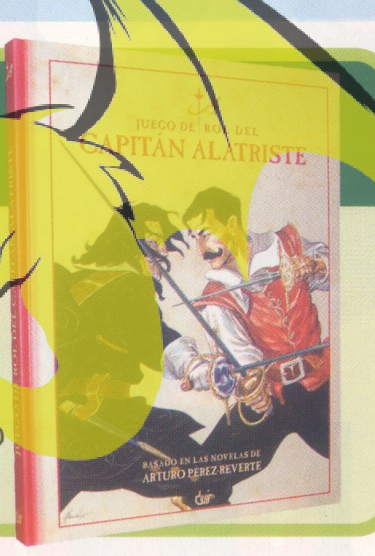
DC
**DEVIR**





# EL CAPITÁN ALATRISTE

Un valiente aventurero recorre las calles del Madrid del siglo XVII, donde se suceden los combates con espada y las intrigas son frecuentes en el palacio real. Pasa un divertido rato con tus amigos jugando con el **Capitán Alatriste**... pero ten en cuenta que debes seguir las costumbres y la forma de vida de la época. ¡Menos mal que el libro te enseña cómo hacerlo! Personajes históricos y de ficción se mezclan en este interesante juego donde la imaginación es lo más importante. Puedes ser [illegible]olero, artista... ¡hasta clérigo si quieres! ¿Quién logrará ganar la partida y salir airoso de todas las adversidades?




Juego de rol
**DEVIR**

# ÉRASE UNA VEZ




Abandonados por sus padres en tiempos de guerra y hambruna, **Pulgarcito** y su hermana emprenden un viaje en el que tendrán que sortear terribles peligros, como lobos salvajes, el horrible soldado de la pierna de hierro o la peor pesadilla para un niño: el Ogro Devora-niños... Descubre el cuento de **Pulgarcito** como nunca te lo habían contado.

Warner
Home Video
**VHS/DVD**

# JIMMY NEUTRON

## EL NIÑO INVENTOR

¿Qué harías si fueras un genio de la técnica y te enfrentaras a una invasión extraterrestre? ¡Reunir a todos tus amigos e inventar los más extravagantes cachibaches para evitarlo! Pues eso es lo que se le ha ocurrido al genial **Jimmy Neutron**. Junto con el increíble **Goddard**, un perro que ha diseñado él mismo, hará frente a toda una horda de marcianos que se acercan al planeta azul con malas intenciones. ¡No te lo pierdas! **Jimmy** [illegible] y en un completo y [illegible]enito DVD desde el 25 de febrero.

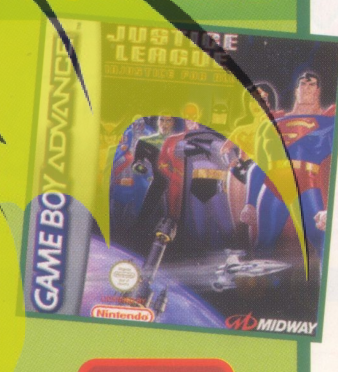



Nickelodeon/Paramount
Home Entertainment
**VHS/DVD**

# JUSTICE LEAGUE

## INJUSTICE FOR ALL

¡Juega con los héroes más emblemáticos en tu consola portátil, dibucolega! **Supeman**, **Wonder Woman**, **Batman**, **Flash**, **Green Lantern**, **Hawkgirl** y **el Detective Marciano**. La catástrofe ha estallado y el mundo está en peligro. Sólo la Liga de la Justicia puede hacer algo para salvar a todos. ¿Les ayudas?



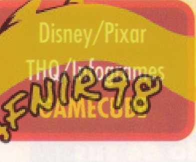

Midway
**GBA**

# MONSTERS, INC.

## SCREAM ARENA

En marzo deberás ir con cuidado con el armario de tu habitación, porque los personajes de **Monstruos, S.A.** aterrizan en el cubo de **Nintendo**. El **Scream Arena** te propone un difícil reto: ¡hacer que tus adversarios se mondan de la risa! En Monstruópolis, las prácticas para conseguir risas han comenzado. ¿Te apuntas?



Disney/Pixar
THQ/Infogrames
**GAMECUBE**


PASATIEMPO
1
2
3
4
5
6
7
8
10
12
En esta casa se ha montado una
fiesta de carnaval, y
todos son lectores de
¡Dibus!, se han disfrazado de sus
personajes favoritos. ¿Te sabes
sus nombres?
1:
2:
3:
4:
5:
7:
10:
11:
12:
13:
14:
15:
16:
17:
¡SUERTE!



CARNAVAL
por Alex Fito
D
¡Coge tu melódica, flauta, guitarra u ordenador y averigua qué música está sonando en medio de esta divertida fiesta!
13
14
17
15
11
16
B
un poquito más difícil.
¿Sabéis cuántos de ellos no tienen el disfraz completo o llevan algún elemento de otro disfraz que no es el suyo?
C
Y ahora más difícil todavía, ¡quedáis
quién de ellos
go de otro? Una pista, 6 de los 15 errores que hay en total pueden
r que te llegue el agua al cuello.


Los cómics de ¡DIBUS!
Opik y Jill
Creado por: Sam G.C.
Guión: David Ramírez
Dibujo y color: Sam G.C.
10
¡YA ESTAMOS EN EL MERCADO, CHICOS!
Y, EJEM, JILL... PROCURA NO COMERTE A NADIE, QUE ES DE MALA EDUCACIÓN.
¡ESO DÍGASELO A ESTE!
¡ESO DÍGASELO A ESTE!
¡ÑAM!
¡ÑAM!
SEÑOR, ¿SE ESTÁ INTENTANDO COMER A MI ALUMNA?
UH!... SÍ, PERO SÓLO UN POCO.
BAH, ESTO LO SOLUCIONO YO EN UN PLIS PLAS.
JILL ES MUY REVOLTOSA PERO LE TENGO UN GRAN APRECIO, ASÍ QUE SI...
DÉJEMELO A MÍ, MAESTRO TUBA.
¿Y AHORA QUÉ VAS A HACER, ABUSICA?
¿EH? ¿EH?
COMPRAR MÁS PAN.
¡UPS!



# Bienvenidos a...

# El Club ¡Dibus!

## ¡¡Abre corriendo el Club Dibus!!

## Los finalistas...

1- Iván Cuacero González, Fuenlabrada, Madrid.
2- Cristina Peláez Novo, Madrid.
3- Omar Arabi Fernández, Madrid

1

2

3

### EL DIBUJO DEL MES POR:

- Nombre: Enric Olmedo Martínez.
- Localidad: El Pont de Vilomara.
- Provincia: Barcelona.
- Comentario: **Enric** nos ha enviado un bonito dibujo de **Spirit**, el corcel salvaje, galopando libremente por la pradera junto con sus compañeros. El movimiento está muy bien conseguido y las expresiones de los rostros, muy trabajadas. También hay que destacar el tratamiento de los árboles del fondo, que son auténticos abetos, y el movimiento de la hierba.




# ¡YA ESTAMOS AQUÍ!

**Hola, dibucolegas, bienvenidos a otra nueva edición de vuestra revista favorita. Hemos dejado bien atrás la cuesta de enero y hemos cogido un poquito de fuerzas para el tiempo que nos queda hasta las vacaciones de Semana Santa en las que podremos volver a pasar interminables horas leyendo ¡Dibus! y haciendo dibujos sin parar. De momento, habrá que conformarse con los fines de semana tan cortitos de invierno, siempre y cuando hayamos acabado los deberes. A Pin y a Plu los tenemos muy controlados: hasta que no terminan sus tareas no les dejamos entrar en redacción. Como veis, no sois los únicos. Pero nosotros seguiremos esperando vuestros trabajos con ilusión. ¡Ánimo y adelante!**

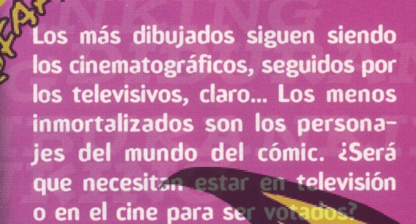
**1D! Patricia Jiménez Rodríguez** tiene 16 años y escribe desde Tenerife. Nos cuenta que es una gran admiradora del mundo del manga, especialmente de la autora **Watase Yoshizumi** (**Fushigi Yûgi**, **Ayashi no Ceres**...) y de las series **Rurouni Kenshin** y **Ranma 1/2** entre otras. Dedica este dibujo a los lectores de la revista y a un montón de gente más. Es un dibujo de **El guerrero samurai** (o **Rurouni Kenshin**) muy romántico, y muy interesante en cuanto a la aplicación del color, tanto en el fondo como en las figuras.



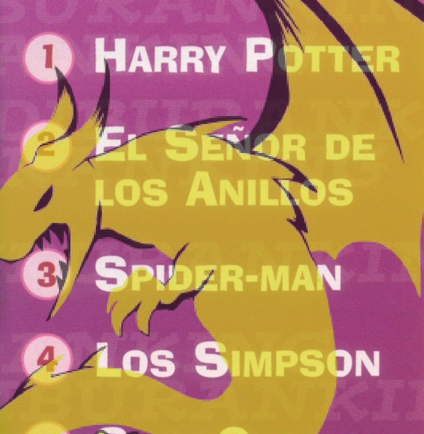
**2D! Mercedes Villanueva Sánchez**, alias "**Sakura**" para sus amigos –adivinad qué serie le gusta– nos escribe desde Albacete. Es una fan del dibujo al estilo anime y nos envía una ilustración que quiere que le comentemos. Ha dibujado dos chicas al más puro estilo **Clamp**, es decir, que se nota que nuestra lectora está muy influida por el estilo de dibujo de **Sakura, la cazadora de cartas**. El fondo está bastante cuidado y los colores primarios difuminados le dan un aire muy juvenil. Una de las cosas que ha aportado el mundo del anime a nuestros jóvenes artistas es la habilidad para hacer los brillos y las sombras en la ropa. **Mercedes** es toda una experta y además, las expresiones de los rostros, las poses y el movimiento son bastante acertados.

**3D! Víctor Guerrero** tiene 13 años y nos escribe desde Barcelona. Está muy interesado en que le comentemos su dibujo de **Syaoran**, aunque nos advierte de que su serie favorita es **Rurouni Kenshin** y de que, en realidad, empezó a interesarse en el dibujo al estilo manga gracias a la serie **Bola de Dragón**.

## DIBURANKING



**Los más dibujados siguen siendo los cinematográficos, seguidos por los televisivos, claro... Los menos inmortalizados son los personajes del mundo del cómic. ¿Será que necesitan estar en televisión o en el cine para ser votados?**



1. **Harry Potter**
2. **El Señor de los Anillos**
3. **Spider-man**
4. **Los Simpson**
5. **Shin Chan**



Adrián Ponce López, 14 años, Málaga.



Daniela Meseguer Martínez, 12 años, Murcia.

Es un dibujo muy correcto, tanto en la expresión como en las proporciones. Las sombras están bien aplicadas, y eso hace que su dibujo tenga volumen. Sólo le pedimos una cosa: que pruebe a completar las figuras y que les dibuje un fondo. ¡Seguro que le queda genial!

**4D! Miguel Ángel Ruiz de Llamas** tiene trece años y nos envía su carta desde Leganés (Madrid). Nos pide que publiquemos su dibujo y le gustaría que le escribieran dibucolegas para ofrecer su opinión y colaboración. Si queréis contactar con él, vive en:
C/Priorato nº19, 2º A
Apdo. Correos 28915
Leganés (Madrid)

Su dibujo entra de lleno en la categoría del divertido mundo de las caricaturas, y se nota la influencia del manga en el tratamiento que le ha dado a las sombras. Ese puño alzado en primer plano es muy elocuente y transmite energía. ¿Te animas a probar con otro tipo de personaje?

**5D! Abigail Benito Rodríguez** tiene 12 años y nos escribe desde Jerez de la Frontera. Se confiesa "adicta" a nuestra revista y, sobre todo, a la serie **SAILORMOON**.

# DIRECCIONES QUE MOLAN

Si lo tuyo es diseñar páginas web, esta es tu sección, dibucolegas. Envíanos una carta o un e-mail con un comentario sobre tu página web y la dirección, y la reseñaremos en ¡DIBUS! ¿A qué esperas?

**Envía tu carta a:**
Direcciones que molan
Revista ¡Dibus! c/Fluvià, 89
08019 Barcelona

O un e-mail a:
dibus@normaeditorial.com
¡Te esperamos!

**⚠ X-MEN 2**
**http://x2-movie.com/#**
Si quieres enterarte de todo lo que necesitas saber sobre la peli de los mutantes más famosos, pásate por su web oficial, que está llenita de datos confidenciales sobre el profesor **Xavier**, **Tormenta** o **Lobezno**. ¿A qué esperas?

# Descubre los *secretos* de los SUPERHÉROES

**¡Bienvenidos al increíble mundo de los superhéroes, dibucolegas! Esta vez la cosa va de "solistas". Hemos recibido dibujos de superhéroes muy conocidos, en los que nuestros artistas han realizado un magnífico ejercicio de estilo. Veámoslos.**

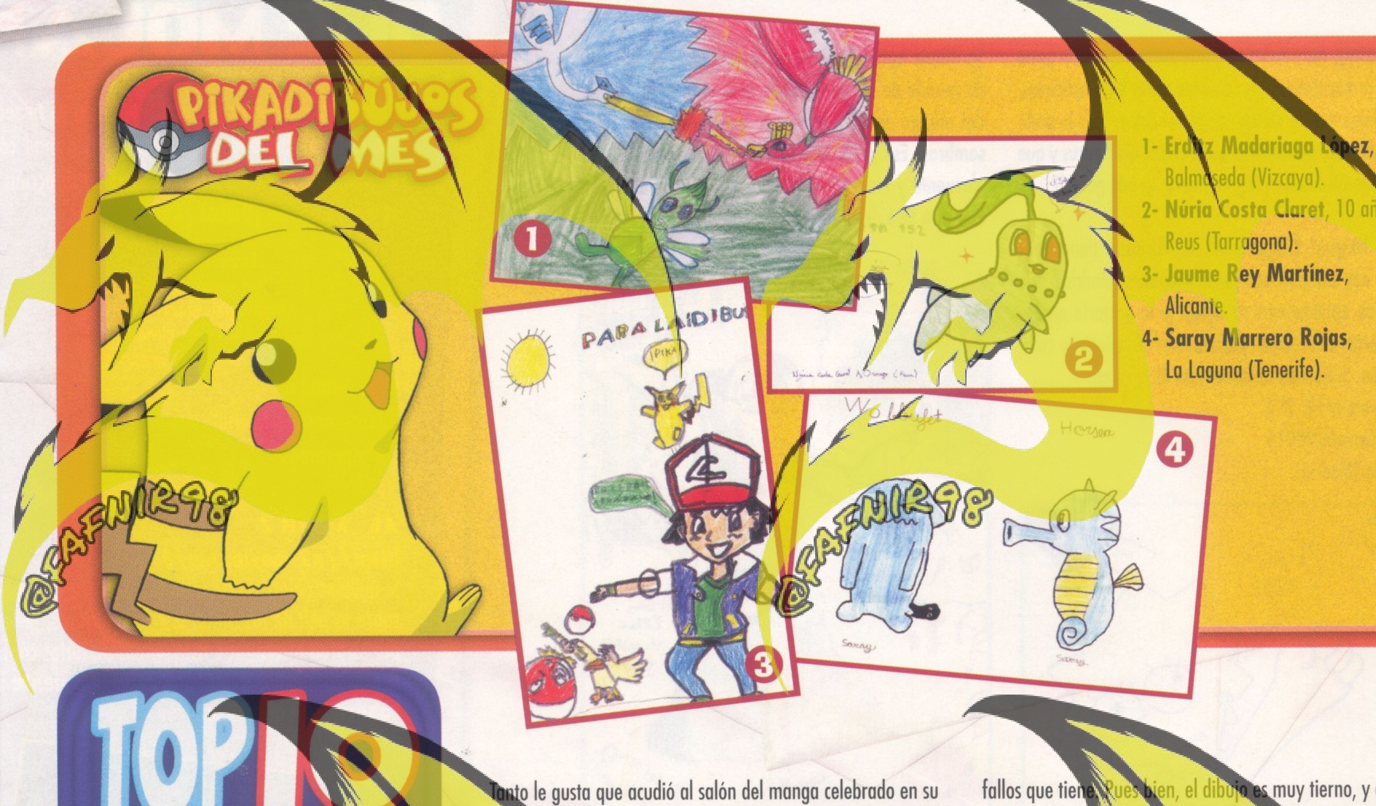
**Samuel Pérez** tiene 13 años y nos escribe desde Barcelona. Ha dibujado un estupendo **Spiderman** que trepa por la pared (por algo es el "trepamuros" por excelencia) y al que le ha colocado encima unas "dibuspiderletras" muy originales. El plano en perspectiva de la figura está muy bien conseguido. Hay que tener en cuenta que, a veces, en las perspectivas nos es difícil resaltar la verticalidad y se tiende a no respetar las distancias. ¡Tened cuidado!

**Esteban Merino Denamiel**, de Córdoba, ha realizado un impactante dibujo de **Lobezno** en la orilla de un lago. Es un buen detalle reflejar la roca en el agua, aunque habría sido aún más interesante ver también el reflejo del propio **Lobezno**. ¿Te animas a probarlo?

**Rodrigo de la Fuente Márquez** tiene 10 años y nos ha enviado desde Burgos un atrevido **Batman** que se desliza por el aire con su cuerda. Al igual que el anterior, el plano en escorzo (representación de una figura en sentido oblicuo o perpendicular al plano de la superficie) está bien realizado. Sólo le faltaría tener detrás un escenario con edificios.



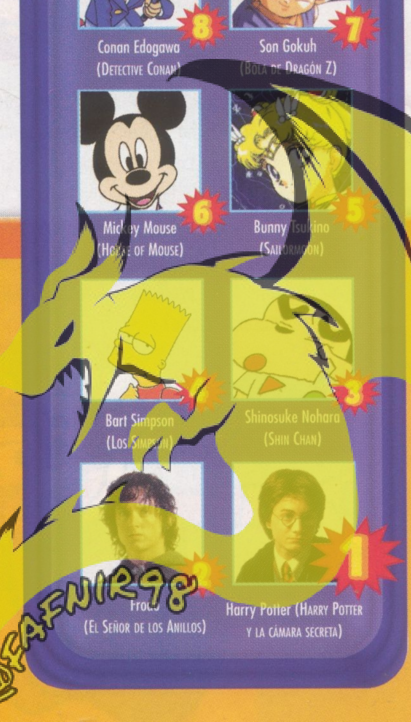
## PIKADIBUJOS DEL MES



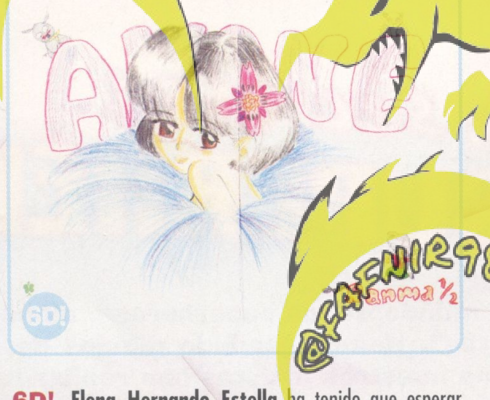

1- **Erditz Madariaga López**, Balmaseda (Vizcaya).
2- **Núria Costa Claret**, 10 años, Reus (Tarragona).
3- **Jaume Rey Martínez**, Alicante.
4- **Saray Marrero Rojas**, La Laguna (Tenerife).

## TOP 10 de personajes

Por votación popular, y con gran diferencia, Harry Potter permanece en el primer puesto, pero le sigue muy de cerca Frodo, de El Señor de los Anillos. ¿Logrará arrebatarle el liderazgo al aprendiz de mago?




Tanto le gusta que acudió al salón del manga celebrado en su ciudad vestida de **Sailor Marte**. Se considera una completa *otaku* y quiere dedicar el dibujo a su compañera **Teresa**, que fue con ella disfrazada de **Sailor Venus**.




**6D! Elena Hernando Estella** ha tenido que esperar mucho tiempo para ver publicado su dibujo de **Akane**, pero la espera ha valido la pena, ¿verdad? **Elena** nos escribe desde L´Hospitalet (Barcelona) y nos pide que le digamos los fallos que tiene. Pues bien, el dibujo es muy tierno, y aunque la mirada sugerente y seductora de **Akane** está muy bien realizada, intenta apretar más al pintar, sobre todo, cuando dibujes un pelo negro como éste, que sólo necesita unas cuantas zonas para los brillos. Las letras de **Ranma** con la trenza en la R son muy originales. ¡En eso se nota que eres una dibuartista muy observadora!

**7D! Laura Cano Padilla** escribe desde Úbeda (Jaén) y nos envía este dibujo de una **Bratz** para que se lo publiquemos. También nos pregunta cómo puede conseguir el número 22 de la revista. Sólo tienes que dirigirte a la última página del **Club Dibus** de este mes, donde encontrarás un teléfono y una dirección para pedirlo.






Eva Sánchez [illegible]reno, 11 años, Madrid.



Lorena Velázquez San José, 12 años, Palencia

# //CONEXIÓN DIBUS//

**Paula Baltasar M[illegible]a** quiere formar un club de **Sailormoon** y os pide vuestra colaboración. Podéis contactar con ella en:
C/Pizarro nº47, 5º B
36204 Vigo (Pontevedra)

**Inés Casariego de Vierna,** de nueve años, también tiene aficiones muy parecidas a las de **Alicia** y le gustaría compartirlas con otros lectores. Escribidle a:
C/Sebastián Martínez Risco nº3, 6º derecha
Polígono Matogrande, 15009 A Coruña

A **Agustín Orozco Martín** le encantaría crear un club de dibujantes noveles que les guste mucho la animación. Si estáis interesados, podéis escribirle a:
C/Barriete nº85
41600 Arahal (Sevilla)

Hemos recibido una curiosa carta desde Sevilla donde hay un grupo de fans de **Harry Potter** que ha formado un club llamado "Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería". Éste sigue un plan de estudios paralelo a los libros de **HP**: clases de hechicería, [illegible] contra las artes oscuras, historia de la magia... Todos los meses envían información por correo a todos miembros o alumnos. Podéis escribir a:
Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería
C/Camilo José Cela nº1
41840 Pilas (Sevilla)

**Naiara Moreno Serrano** tiene 12 años y le encantan **Los Simpson** y **Sakura**. Además, le gusta ir al cine y leer **¡Dibus!** Quiere ponerse en contacto con lectores que compartan sus mismos gustos. Podéis enviarle vuestro correo electrónico a: **gatch[illegible]@colacao.es**

**Re[illegible]a Zamora** ha creado un club de manga para dibucolegas de 11 a 13 años. Los interesados podéis enviarle vuestras opiniones, dibujos y todo tipo de sugerencias a:
C/Josep Pla nº49, escalera Izquierda
08901 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)
También podéis escribirle a: **Mcmangaclub@hotmail.com**

**Alicia Sánchez Aguera** tiene trece años y entre sus aficiones se cuentan: leer, escuchar música, ir al cine y todo lo que tenga que ver con el mundo de **Harry Potter** y **El señor de los Anillos**. Si queréis compartir todas estas inquietudes con ella, escribidle a:
C/Pedanía las Balsicas s/n,
Puerto de Mazarrón
30860 Murcia

A **Eva Qui[illegible]** le gustaría cartearse con un montón de dibucolegas de todas las edades. Además, promete hacer un dibujo a mar de chulo a los primeros cinco que le escriban. ¿A qué esperáis? Su dirección es:
C/Santo Toribio nº4, 3º derecha
39001 Santander




Maddiha Farooq Akhtar, 10 años, Barcelona.




Mauricio [illegible] Murg[illegible], 16 años, Barcelona.

Remi Drousie, Málaga.

# Fantasymanía

De nuevo nos envuelve la fantasía y el mundo de la espada y la brujería... Este mes a HARRY POTTER le toca descansar, aunque no ocurre así con EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, y es que Tolkien sigue siendo Tolkien...

1 **Beli Bolsón "Galadriel"**, su actual pseudónimo, es una vieja conocida de esta sección y nos cuenta que, además de ser fan del universo **Tolkien**, le encanta el mundo del manga. Nos envía esta posible portada para una de las ediciones de la magnífica trilogía del Anillo y nos pide que publiquemos su dirección porque, como dice ella misma, su buzón tiene hambre. Escribíd a:
Plaza San Miguel nº8, 1º D
31110 Noáin (Navarra)

2 **Abilia Martínez Muñoz** nos escribe desde Benetússer (Alicante) y nos envía estos majestuosos dragones. Se nota que ha prestado mucha atención al pintar las sombras, pues ha conseguido un magnífico efecto de volumen. ¡Muy bien!

3 **Ismael López Fauste** tiene 9 años y nos escribe desde Tudela (Navarra). Nos ha mandado un elaborado dibujo de un guerrero luchando contra un dragón con un castillo al fondo y ha decorado las cuatro esquinas de la hoja con varios símbolos muy espirituales: el yin y el yang, el sol y la luna, las estrellas y otro simpático dragón. Desde luego, éste es un ejemplo de dibujo narrativo... ¡la de cosas que nos cuenta en tan sólo una ilustración!

4 **Fernando Pérez Bueno** nos hace llegar una graciosa caricatura de un caballero medieval y la dedica a todos los lectores de la revista. ¡Gracias, **Fernando**; todo un detalle!







## SOLUCIONES PASATIEMPOS

**A)**
1- Harry Potter
2- Mortadelo
3- Bender
4- Popeye
5- Speedy Gonzales
6- Detective Conan
7- Spiderman
8- Pato Donald
9- Dexter
10- Pequeño Mosquito
11- Dibu
12- Bugs Bunny
13- Tom
14- Krusty
15- Supertron
16- Lucky Luke
17- Samurai Jack

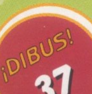
**B)** 10

**C)**
1- 1 lleva la corbata de 2
2- 1 lleva espada de 17
3- 1 lleva zapatos de 14
4- 2 lleva el lazo de 8
5- 4 lleva la hierba de 16
6- 4 lleva la zanahoria de 12
7- 4 lleva la gorra de 8
8- 8 lleva el lazo de 14
9- 8 lleva la gorra de 4
10- 14 lleva la pipa de 4
11- 14 lleva la chaqueta de 11
12- 14 lleva la corbata de 1
13- 5 lleva pañuelo de 16
14- 16 lleva pañuelo de 5
15- 17 lleva escoba de 1

**D)** La música de Popeye



¡Te esperamos en el próximo número, dibucolega!

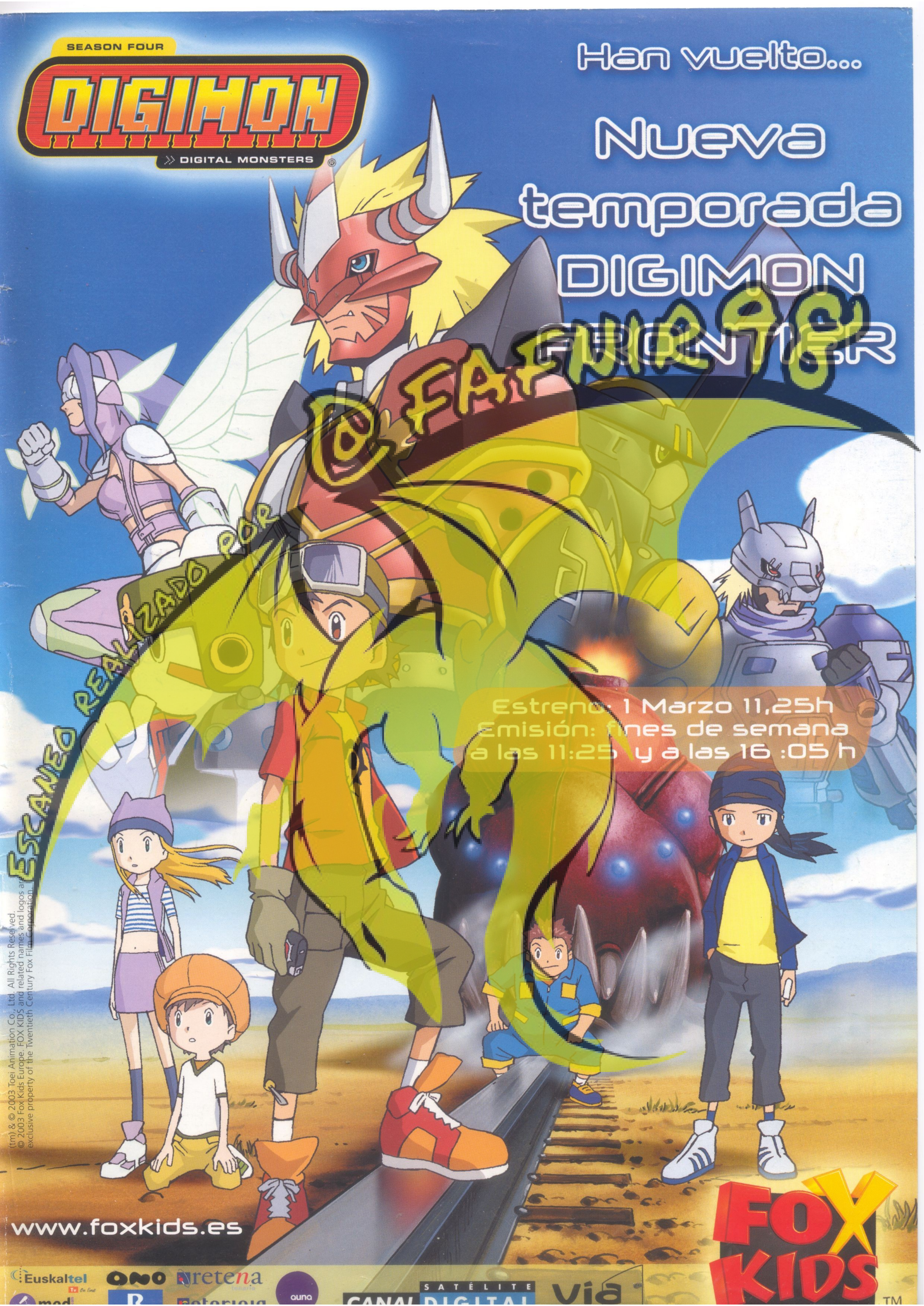




Panel de dibujos
.Demon.
MINI MONSTERS
GOLDEN SUN
1- Andrés Rodríguez Arias, Pontevedra.
2- Juan de Dios Carretero Arias, Córdoba.
3- Susana Broullón Costas, Pontevedra.
4- Ariadna Jodar Sancho, Alcora (Castellón).
5- Sergi Quero Invernón, 11 años, Sabadell (Barcelona).
6- Endika Arteta Martínez.
7- Adriana Álvarez Arroyo.
8- Sandra López Díaz.
9- [illegible] Peris San Miguel.



¡Dibu Tienda!
COMPRAR DE LA FORMA MÁS FACIL
Por teléfono: 902 120 144
Por fax: 93 265 23 10
Por e-mail: correo@norma-ed.es
Por correo: NORMA CÓMICS -Dibutienda- Passeig de Sant Joan nº 9 08010 Barcelona
Con la garantía de NORMA Editorial
Pedido mínimo 30 €
Mortadelo
13,22 €
Mortadelo Spiderman
Ref. 789026001
22,78 €
¡Pídelos desde casa!
Dibújalo
Ref. 012133001
15 €
Crear personajes
Ref. 012033069
15 €
Peluche Doraemon
Ref. 739002003
19,60 € c/u
Vol. 1 Ref. 012117001
Vol. 2 Ref. 012117002
Vol. 3 Ref. 012117003
Vol. 6 Ref. 012117006
CÓMO DIBUJAR MANGA
Cómo dibujar Manga
Vols. 1,2,3 y 6
11 € c/u
CÓMO DIBUJAR ANIME
Ref. 012129001
Ref. 012129002
11 €
Cómo dibujar Anime I y II
OFERTA DE SUSCRIPCIÓN
...Y una caja de ceras de MANLEY
VÁLIDO A PARTIR DEL 1-6-2002
12 revistas + camiseta DIBUS + caja de colores + gastos de envío gratuitos*
53 €
*VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ENVÍOS A ESPAÑA
NÚMEROS ATRASADOS
CUPÓN DE PEDIDO
CÓMO COMPRAR
• Recorta o fotocopia este cupón.
• Rellénalo con buena letra y envíalo por correo a: NORMA EDITORIAL Fluvià nº89 08019 Barcelona o por fax al: 93 308 15 36 o por e-mail a: correo@norma-ed.es
• Plazo de entrega: máximo una semana según existencias.
• Modalidades de pago: tarjeta de crédito o giro postal.
• No se admiten pedidos contra reembolso.
teléfono: 902 120 144
REFERENCIA | DESCRIPCIÓN | CANTIDAD | PRECIO | TOTAL
GASTOS DE ENVÍO 4,20 €
TOTAL
Por una compra superior a 60,10 €, gastos de envío gratuitos para Península e islas.
DATOS DEL CLIENTE
Nombre y apellidos
Dirección
Teléfono
Población
C.P.
Provincia
FORMA DE PAGO
Tarjeta de crédito
Titular
Número
Fecha de caducidad
Firma



SEASON FOUR
DIGIMON
DIGITAL MONSTERS
Han vuelto...
Nueva temporada DIGIMON FRONTIER
Estreno: 1 Marzo 11,25h
Emisión: fines de semana
a las 11:25 y a las 16 :05 h
(tm) & © 2003 Toei Animation Co., Ltd. All Rights Reserved.
© 2003 Fox Kids Europe. FOX KIDS and related names and logos are the exclusive property of the Twentieth Century Fox Film Corporation.
www.foxkids.es
FOX KIDS
Euskaltel
ONO
retena
auna
CANAL SATÉLITE DIGITAL
Via
ESCANEO REALIZADO POR @FAFNIR99


DETECTIVE
CONAN
¡YA A LA VENTA EN VHS Y DVD!
¡DISFRUTA DE LAS AVENTURAS DEL DETECTIVE MÁS PEQUEÑO DE LA HISTORIA!
manga films
www.mangafilms.es
ESCANEO REALIZADO POR @FAFNIR98